



# LEMMINGS™

EXPERIENCE

SEGA



## EPILEPSY WARNING

### WARNING: READ BEFORE USING YOUR SEGA VIDEO GAME SYSTEM

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain light patterns or backgrounds on a television screen or while playing video games may induce an epileptic seizure in these individuals. Certain conditions may induce undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition, consult your physician prior to playing. If you experience any of the following symptoms while playing a video game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement, or convulsions, IMMEDIATELY discontinue use and consult your physician before resuming play.

## EPILEPSIE-WARNUNG

### WARNUNG: VOR GEBRAUCH DES SEGA-VIDEO-GAME-SYSTEMS LESEN!

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn diese bestimmten Lichteffekten durch aufblitzende Lichter ausgesetzt sind. Bei diesen Personen kann ein epileptischer Anfall dadurch hervorgerufen werden, daß sie bestimmten Lichtmustern auf oder im Hintergrund eines Fernsehbildschirmes oder beim Spielen von Video-Spielen ausgesetzt sind. Bestimmte Umstände können unentdeckte epileptische Symptome auch in solchen Personen hervorrufen, die zuvor keine Anfälle oder Epilepsie gehabt haben. Falls Sie oder ein Familienmitglied von Ihnen an Epilepsie leidet, so fragen Sie Ihren Arzt, ehe Sie mit dem Spielen beginnen. Sollte bei Ihnen während des Spielens eins der folgenden Symptome wie: Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientierung, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und suchen Sie einen Arzt auf, ehe Sie weiterspielen.

## AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

### AVERTISSEMENT: A LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTEME DE JEU VIDEO

Certaines personnes risquent d'avoir des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à une lumière clignotante. L'exposition à certaines lumières ou arrière-plans sur un écran de télévision, ou pendant le jeu vidéo, risque de provoquer des crises épileptiques chez ces personnes. Certaines conditions peuvent provoquer des symptômes épileptiques non décelés, même chez des personnes qui n'ont jamais eu de crises d'épilepsie. Si vous, ou un membre de votre famille est dans un état épileptique, consultez un médecin avant de jouer. Si vous présentez un des symptômes suivants en jouant un jeu vidéo: vertiges, vue affaiblie, clignotement des yeux ou contractions musculaires, perte de conscience, déséquilibre, mouvement involontaire, ou convulsions, arrêtez IMMEDIATEMENT l'utilisation et consultez votre médecin avant de reprendre le jeu.



## ADVERTENCIA A EPILEPTICOS

### ADVERTENCIA: LEA ESTA NOTA ANTES DE USAR SU SISTEMA DE JUEGO DE VIDEO SEGA

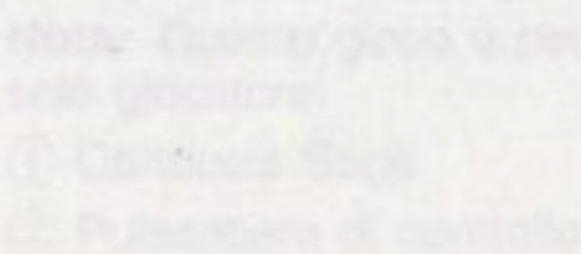
Un porcentaje muy pequeño de individuos podrá sufrir ataques de epilepsia al exponerse a ciertos patrones de luz generados por luces destellantes. La exposición a ciertos patrones de luz o fondos en una pantalla de televisión, como sucede al jugar juegos de video, podrá provocar ataques de epilepsia en estos individuos. Ciertas condiciones podrán inducir síntomas de epilepsia no detectables incluso en personas que no hayan sufrido de epilepsia con anterioridad. Si usted, o alguien de su familia, sufre de epilepsia, consulte a un médico antes de jugar. Si al jugar un juego de video usted presenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida de conciencia, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, interrumpa INMEDIATAMENTE el uso del sistema, y consulte a un médico antes de reanudar el juego.



## AVVERTENZA PER GLI EPILETTICI

### ATTENZIONE: LEGGERE LE SEGUENTI ISTRUZIONI PRIMA DI UTILIZZARE IL SISTEMA DI VIDEOGIOCHI SEGA

Un ristretto numero di persone può subire attacchi epilettici in seguito all'esposizione a certi schemi di luci intermittenti chiare. Pertanto l'esposizione a luci intermittenti chiare, durante la visione di programmi TV oppure il gioco, espone queste persone al rischio di attacchi epilettici. Certe situazioni possono indurre attacchi epilettici impercettibili anche in persone non classificate epilettiche. Se voi o un membro della vostra famiglia soffre di epilessia, prima di giocare consultate un medico. Se durante il gioco provate uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazioni della vista, contrazioni agli occhi o ai muscoli, perdita di coscienza o dell'orientamento, movimenti involontari, convulsioni, smettete SUBITO di giocare e, prima di riprendere, consultate un medico.



## EPILEPSI-VARNING

### VARNING: LÄS DETTA INNAN DU BÖRJAR ANVÄNDA ETT SEGA-VIDEOSPEL

En mycket liten grupp individer kan utsättas för epilepsianfall när de förmimmer speciella bildmönster och blinkade ljuseffekter. Vissa människor, som utsätts för speciella bildmönster eller bakgrunder på en TV-skärm, löper risk för epilepsianfall. Vissa situationer kan utlösa epilepsianfall till och med hos personer som aldrig förr har haft sådana anfall. Om du, eller någon i din familj, lider från epilepsi, måste läkare rådfrågas innan du börjar spela videospel. Kontakta läkare OMEDEL-BART om du märker några av följande symptom: yrsel, förändrad synförmåga, ryckningar i ögon eller muskler, förlorad sinnesnärvaro, desorientering, ofrivilliga rörelser eller krampräckningar. Fortsätt ej spela, utan kontakta läkare utan dröjsmål.



## WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

### WAARSCHUWING: DOORLEZ- EN VOORDAT U UW SEGA VIDEO GAME SYSTEEM IN GEBRUIK NEEMT

Het zou kunnen gebeuren dat een enkeling epileptische aanvallen krijgt door blootstelling aan bepaalde lichtpatronen van knipperende lichten of achtergronden van een televisiescherm of bij het spelen van videospelletjes. Bepaalde omstandigheden kunnen niet-waargenomen epileptische symptomen opwekken bij mensen, ook al hebben zij geen eerdere aanvallen van epilepsie gehad. Als u, of iemand in uw familie, één van de volgende symptomen van een epileptische aanval vertoont tijdens het spelen van een videospelletje, moet u het gebruik ONMIDDELIJK staken en uw arts raadplegen voordat u weer begint. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, een reflexbeweging, of stuiptrekkingen.





## Starting Up

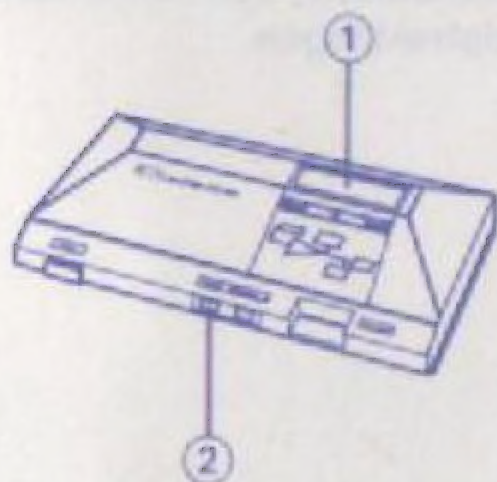
1. Set up your Sega Master System or Master System II as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the Power Base.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

**Important:** Always make sure that the power switch is turned OFF when inserting or removing your Cartridge.

**Note:** This game is for one player only.

① Sega Cartridge

② Control Pad 1



## Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Master System- oder Master System II-Gerät wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Steuerpult 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf OFF gestellt ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein (Netzschalter auf ON). Kurz darauf erscheint automatisch der Titelschirm.
4. Falls der Titelschirm nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus (Netzschalter auf OFF). Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie dann den Netzschalter wieder auf ON.

**Wichtig:** Den Netzschalter vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets auf OFF stellen.

**Hinweis:** Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

① Sega-Spielkassette

② Steuerpult 1

## Mise en route

1. Installez votre Sega Master System ou Master System II de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

**Important:** Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

**Remarque:** Ce jeu est pour un joueur uniquement.

① Cartouche Sega

② Bloc de commande 1





## Inicio

1. Prepare su sistema Sega Master System o Master System II como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el controlador 1.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación está en la posición OFF. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, ponga en OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que el cartucho esté correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

**Importante:** Asegúrese siempre de que el interruptor de alimentación esté en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho.

**Nota:** Este juego es sólo para un jugador.

- ① Cartucho Sega
- ② Controlador 1

## Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Master System o Master System II come descritto nel suo manuale di istruzioni. Collegare la pulsantiera di controllo 1.
2. Assicuratevi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserite la cartuccia Sega nella console.
3. Attivate l'alimentazione (ON). In breve tempo appare lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnete l'apparecchio (OFF). Accertatevi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivate di nuovo l'alimentazione (ON).

**Importante:** Assicuratevi sempre che l'apparecchio sia spento (OFF) prima di inserire la cartuccia.

**Nota:** Questo gioco è per un solo giocatore.

- ① Cartuccia Sega
- ② Pulsantiera di controllo 1

## Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas speldator Master System eller Master System II. Anslut styrplattan 1.
2. Kontrollera att strömbrytaren står i frånslaget läge. Sätt sedan i Segas spelkassett i speldatorn.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubriksenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren om rubriksenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå till strömbrytaren igen.

**Viktigt!** Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts i/tas ut ur speldatorn.

**OBS!** Detta spel kan bara spelas av en spelare.

- ① Segas spelkassett
- ② Styrplattan 1

## Starten

1. Sluit je Sega Master System of Master System II aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit controller 1 aan.
2. Zet de Sega System UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.
3. Zet de Sega System AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Sega System weer UIT zetten. Kijk goed na of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer AAN.

**Let op:** Zorg ervoor dat de Sega System altijd UIT staat als je een cassette erin stopt of eruit haalt.

**N.B.:** Dit is een spel voor één speler.

- ① Sega Cassette
- ② Controller 1



## Meet the Lemmings

What are Lemmings? Officially they are described as small rodents that live near the Arctic. Once every few years, the Lemmings population explodes, and they begin migrating aimlessly forward until they tumble into the sea and drown. We define Lemmings as small, cute, fuzzy, but incredibly stupid creatures whose prime occupation is to wander aimlessly until they meet their demise.

Lemmings may be mindless, but they fortunately have certain skills that you can assign to them to help them get past most dangerous obstacles. You'll learn where and when to assign these skills to certain Lemmings, who will then Build a safe path toward an exit and save the rest of the milling horde. Your success is measured by the percentage saved.

It will take speed, planning and plenty of brainpower to guide them to safety through over 120 hair-raising levels. And the higher you go, the harder the little perishers are to keep track of! Can you save their species from extinction?

## Hier kommen die Lemminge

Was sind Lemminge eigentlich? Es sind kleine Nagetiere, die hoch im Norden leben. Einmal alle paar Jahre vermehrt sich Lemming-Bevölkerung explosiv und wächst in ganz unglaublichem Ausmaß. Wenn das passiert, beginnen die kleinen Kerle ziellos vorwärts zu wandern, bis sie schließlich ins Meer fallen und ertrinken. Wir definieren Lemminge als kleine, putzige, lebhaft, aber unglaublich dumme Pelztierchen, die die Angewohnheit haben, immer weiterzulaufen, bis ihnen etwas zustößt.

Lemminge sind zwar gedankenlos, aber sie haben spezielle Talente, die Sie ihnen zuweisen können, um sicher die verschiedenen Gelände zu durchqueren. Sie werden lernen, wann und wo Sie diese Talente zuweisen müssen, damit die Lemminge einen sicheren Weg zum Ausgang bauen und den Rest ihrer Freunde retten. Ihr Erfolg wird anhand des Prozentsatzes der überlebenden Lemminge gemessen.

Sie brauchen Reaktionsvermögen, gute Planung und einen scharfen Verstand, um die Lemminge durch 120 haarsträubende Spielstufen zu lotsen. Und je höher Sie kommen, desto schwieriger wird es, die kleinen Kerlchen in die richtige Richtung zu leiten. Können Sie die Lemminge vor dem Untergang retten?

## Faites connaissance avec les Lemmings

Qu'est-ce que les Lemmings? On les décrit dans le dictionnaire comme étant de "Petits rongeurs vivant près de l'arctique". Il arrive parfois que les Lemmings augmentent considérablement de population et qu'ils se mettent ainsi à émigrer sans but jusqu'à ce qu'ils tombent tous dans la mer et se noient. Pour nous les Lemmings sont de mignonnes petites créatures, complètement désorientées et incroyablement stupides. Leur principale occupation est d'errer sans but, jusqu'à ce qu'ils trouvent la mort.

Les Lemmings sont peut-être des têtes de linottes, mais ils sont heureusement dotés de qualités spéciales que vous pouvez leur attribuer pour les aider à surmonter la plupart des dangers. Vous devez apprendre où et quand vous devez attribuer ces qualités à certains Lemmings, qui pourront alors trouver une issue et sauver leur horde grouillante. Votre succès dépend du nombre de Lemmings que vous sauvez.

Vous devrez être rapide, utiliser une bonne tactique et faire travailler vos méninges pour guider ces animaux à travers 120 niveaux qui vous donneront du fil à retordre. Et plus vous avancerez, plus vous aurez du mal à suivre ces petits coquins. Est-ce que vous serez capable d'en sauver l'espèce?



## Encuentro con los Lemmings

¿Qué son lemmings? Oficialmente se describen como pequeños roedores que viven cerca del Ártico. Cada ciertos años, la población de los Lemmings aumenta increíblemente, y comienzan a emigrar sin destino hasta que se caen al mar. Los Lemmings se definen como creaturas pequeñas, adorables, y peludas, pero increíblemente estúpidas cuya principal ocupación es vagar sin destino hasta que fallezcan.

Los Lemmings pueden ser estúpidos, pero afortunadamente usted podrá asignarles ciertas habilidades para ayudarles a salvar los obstáculos más peligrosos. Usted aprenderá dónde y cuando asignar estas habilidades a ciertos Lemmings para que puedan construir una vía segura de salida para salvar al resto de la horda. Su éxito se medirá por el porcentaje de salvados.

Usted necesitará rapidez, planeamiento, y mucho cerebro para guiarlos con seguridad a través de 120 espeluznantes niveles. ¡Y a medida que aumente el nivel, más difícil resultará hacerse cargo de estos individuos! ¿Podrá salvar esta especie de la destrucción?

## Vi presentiamo i lemming

Che cosa sono i lemming? Ufficialmente sono dei piccoli roditori che vivono nelle zone artiche. Ogni pochi anni si verifica un'esplosione demografica dei lemming, che cominciano a migrare senza scopo fino a cadere inevitabilmente nel mare, dove affogano. Noi definiamo i lemming come creature piccole, carine e soffici, ma incredibilmente stupide, la cui unica attività è vagare senza scopo fino a incontrare la morte.

I lemming possono essere senza testa ma sono fortunatamente dotati di abilità speciali che dovete assegnare loro in modo che possano superare la maggior parte degli ostacoli pericolosi. Un giocatore esperto conosce precisamente dove e quando assegnare queste abilità speciali a certi lemming, che creeranno un percorso sicuro fino all'uscita per salvare il resto dell'orda. Il vostro successo è misurato in proporzione a alla percentuale di lemming salvati.

Avrete bisogno di velocità, capacità di pianificare e tutto il vostro cervello per guidarli alla salvezza oltre i 120 difficili livelli. Più avanti andate, più sarà difficile tenere d'occhio i poveri animaletti. Riuscirete a salvare la specie dall'estinzione?

## Möt lämlarna

Vad är en lämmel? De beskrivs vanligtvis som små gnagare som lever i närheten av Norra polcirkeln. Ibland kommer år då populationen lämlar exploderar, och de börjar vandra blint framåt tills de slutligen faller ner i havet och drunknar. Vi definierar lämlarna som små, lurviga och söta, men samtidigt mycket dumma, varelses vilkas enda mål är att vandra mållöst tills de går en säker död till mötes.

Lämlar må vara tanklösa men är lyckligtvis också utrustade med specialförmågor, vilka du har möjlighet att ge dem i uppdrag att använda för att hjälpa dem att ta sig förbi de flesta farliga hinder. Du kommer att lära dig var och när du ska ge uppdraget att använda någon av dessa förmågor till utvalda lämlar, vilka kommer att skapa en säker väg fram till en utgång och rädda resten av den omkringirrande lämmelhorden. Din framgång bedöms efter det procenttal lämlar som räddas.

Det kommer att krävas snabbhet, planering och en hel del intelligens för att klara av att vägleda lämlarna till säkerhet genom 120 spännande nivåer. Ju högre nivå du kommer till, desto svårare blir det att hålla koll på småttarna! Klarar du att rädda deras art från att bli utrotad?

## Dit zijn de Lemmings

Wat zijn Lemmings? Normaal worden ze beschreven als kleine knaagdieren die vlakbij de Noordpool leven. Om de zoveel jaar hebben de Lemmings een geboorte-explosie en gaan ze blind op zoek naar een ander gebied, net zolang tot ze in het water vallen en verdrinken. Wij denken dat Lemmings kleine, wollige, lieve, maar ontzettend stomme wezens zijn die gewoon gaan wandelen totdat ze hun noodlot gevonden hebben.

Lemmings zijn misschien stom, maar ze hebben wel speciale technieken, die jij ze moet geven om ze langs de gevaarlijkste obstakels te helpen. Jij moet leren waar en wanneer je welke Lemming een bepaalde techniek moet geven, die dan een veilige weg maakt voor de rest van de troep. Jouw succes hangt af van het percentage Lemmings dat jij redt.

Je hebt snelheid, planning en een heleboel hersens nodig om ze veilig langs de 120 uitdagende levels te leiden. En hoe hoger het level is, hoe moeilijker jij de kleine wezentje bij kunt houden. Kun jij ze redden van de ondergang?



## Take Control!

### ① Directional Button

- Moves the cursor around the game and selection screens.
- Cycles through the letters on the Password screen.
- Selects the next space on the Password screen.

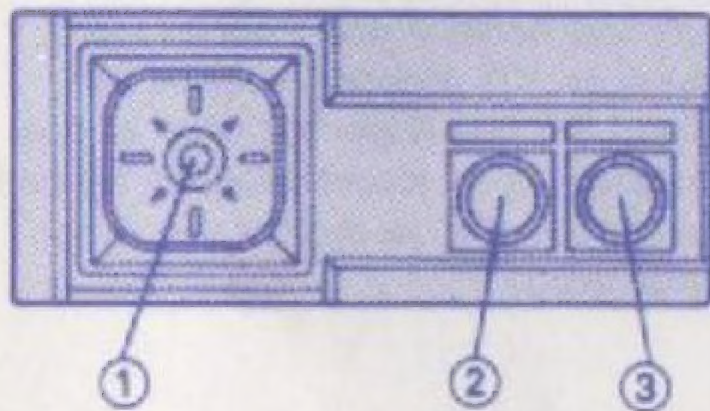
### ② Button 1

- Previews the game.
- Begins game play.
- Brings up Menu screen if a round is lost.

### ① Directional Button (D-Button)

### ② Button 1

### ③ Button 2



## Verwendung des Steuerpults

### ① Richtungstaste

- Bewegt den Cursor in alle Richtungen.
- Schaltet durch die Buchstaben im Kennwort-Bildschirm.
- Wählt die nächste Stelle im Kennwort-Bildschirm.

### ② Taste 1

- Zum Überprüfen des Spielbilds drücken.
- Startet das Spiel.
- Zum Abrufen des Menü-Bilds nach Verlieren einer Runde.

### ① Richtungstaste

### ② Taste 1

### ③ Taste 2

## Aux commandes!

### ① Touche de direction

- Pour déplacer le curseur sur le jeu et sur les écrans de sélection.
- Pour passer d'une lettre à l'autre sur l'écran de mot de passe.
- Pour choisir l'espace suivant sur l'écran de mot de passe.

### ② Touche 1

- Pour prévisionner le jeu.
- Pour commencer une partie.
- Pour revenir sur l'écran de menu si une étape est perdue.

### ① Touche de direction (Touche D)

### ② Touche 1

### ③ Touche 2



## ¡Tome el control!

### ① Botón direccional

- Mueve el cursor durante el juego y en las pantallas de selección.
- Cambia los caracteres en la pantalla de contraseña.
- Selecciona el espacio siguiente en la pantalla de contraseña.

### ② Botón 1

- Active un resumen del juego.
- Inicia el juego.
- Invoca la pantalla del menú si se ha perdido una ronda.

### ① Botón direccional (Botón D)

### ② Botón 1

### ③ Botón 2

## Prendete il comando!

### ① Tasto di direzione (tasto D)

- Per muovere il cursore sugli schermi di gioco e di selezione.
- Per far scorrere le lettere sullo schermo della parola d'ordine.
- Per selezionare lo spazio successivo sullo schermo della parola d'ordine.

### ② Tasto 1

- Per un'anteprima del gioco.
- Per cominciare il gioco.
- Per visualizzare lo schermo quando perdete un round.

### ① Tasto di direzione (tasto D)

### ② Tasto 1

### ③ Tasto 2

## Styr spelet!

### ① Styrtangenten D

- används till att flytta markören på spelfältet och valmenyerna.
- används till att välja bokstäver på lösenordsmenyn PASSWORD.
- används till att gå över till nästa eller föregående bokstav på lösenordsmenyn PASSWORD.

### ② Knappen 1

- Tryck på knappen 1 för att få se en förhandsvisning av spelet.
- Tryck på knappen 1 för att börja spelet.
- Tryck på knappen 1 för att återgå till huvudmenyn när du förlorat spelet.

### ① Styrtangenten D (rikt tangenten)

### ② Knappen 1

### ③ Knappen 2

## De Besturing!

### ① Richting Toets

- Beweegt de cursor tijdens het spel en op de keuzeschermen.
- Gaat langs de letters in het Paswoord scherm.
- Kiest de volgende positie op het Paswoord scherm.

### ② Toets 1

- Laat het spel zien.
- Begint het spel.
- Laat het Menu scherm zien als je een ronde verliest.

### ① Richting Toets

### ② Toets 1

### ③ Toets 2



### ③ Button 2

- Enters the password.
- Makes selections on the Menu screen.
- Speeds up the scrolling action of the game screen when pressed together with the D-Button. (Move the cursor to the edge of the screen.)
- Selects a Lemming highlighted with the cursor.
- Selects a task for a Lemming to perform.
- Begins replay of a round that was lost.

## Getting Started

Following the Sega logo and the Title screen, a Menu screen appears. You'll have three options to choose from. Press the D-Button left or right until the cursor appears in front of the option you want.

**1 Player:** Press Button 2 when this is selected to start the game at the first level of the category shown at the far right.



### ③ Taste 2

- Gibt das Kennwort ein.
- Wählt eine Option auf dem Menü-Bild.
- Beschleunigt das Durchrollen der Spielbilder, wenn die Taste zusammen mit der Richtungstaste gedrückt wird. (Führen Sie den Cursor zum Bildschirmrand.)
- Ruft einen mit dem Cursor markierten Lemming ab.
- Wählt eine vom Lemming auszuführende Aufgabe.
- Startet eine verlorene Runde noch einmal.

## Spielbeginn

Nach dem Sega-Logo und dem Titelbildschirm erscheint ein Menübildschirm. Sie können zwischen drei Optionen wählen. Drücken Sie die Richtungstaste nach links oder rechts, bis der Cursor vor der gewünschten Option erscheint.

**1 Spieler (1 PLAYER):** Drücken Sie Taste 2, um das Spiel im ersten Niveau der rechts gezeigten Kategorie zu starten.

### ③ Touche 2

- Pour entrer un mot de passe.
- Pour choisir une option sur l'écran de menu.
- Pour accélérer le déroulement de l'action de la partie lorsque cette touche est actionnée en même temps que la touche D (déplacez le curseur au bord de l'écran.)
- Pour choisir un Lemming en l'accentuant avec le curseur.
- Pour choisir quelle aptitude attribuer à un Lemming.
- Pour recommencer une partie que vous avez perdue.

## Pour commencer

Un écran de menu apparaît après le logo de Sega et l'écran de titre. Vous pouvez choisir parmi trois options. Appuyez sur la gauche ou la droite de la touche D jusqu'à ce que le curseur apparaisse face à l'option que vous souhaitez.

**Joueur 1:** Appuyez sur la touche 2, si vous choisissez un joueur pour commencer la partie au premier niveau de la catégorie indiquée à l'extrême droite.



### ③ Botón 2

- Permite la introducción de la contraseña.
- Permite seleccionar opciones en la pantalla del menú.
- Acelera la acción de desplazamiento de la pantalla del juego cuando se presiona juntamente con el botón D (mueva el cursor hasta el borde de la pantalla).
- Permite seleccionar un Lemming resaltado con el cursor.
- Permite seleccionar una tarea para que la realice un Lemming.
- Permite volver a jugar una ronda perdida.

### ③ Tasto 2

- Per immettere la parola d'ordine.
- Per eseguire le scelte sullo schermo del menu.
- Per rendere più veloce lo scorrimento dello schermo di gioco quando è premuto insieme al tasto D (sposta il cursore al bordo dello schermo).
- Per selezionare il lemming evidenziato con il cursore.
- Per selezionare un compito da far eseguire al lemming.
- Per ricominciare un round che avete perduto.

### ③ Knappen 2

- Tryck på knappen 2 för att mata in lösenordet.
- Tryck på knappen 2 för att mata in ett val på huvudmenyn.
- Tryck på knappen 2 för att förflytta scenen snabbare åt höger eller vänster på spelfältet (vicka styrtangenten D åt lämpligt håll för att flytta markören till kanten av spelfältet och håll knappen 2 intryckt).
- Tryck på knappen 2 för att ge en lämmel, som valts med hjälp av markören, en utvald specialförmåga.
- Tryck på knappen 2 för att välja en specialförmåga som en lämmel ska utföra.
- Tryck på knappen 2 för att börja om spelet på samma nivå där du förlorade spelet.

### ③ Toets 2

- Voert de Paswoorden in.
- Maakt keuzes op het Menu scherm.
- Laat het scherm sneller bewegen als je hem samen met de R-toets gebruikt (zet de cursor aan de rand van het scherm).
- Kiest de Lemming die je aangewezen hebt met de cursor.
- Laat een Lemming een techniek uitvoeren.
- Start een ronde als je die net hebt verloren.

## Comienzo

Después del logotipo de Sega y la pantalla del título, aparecerá la pantalla del menú. Usted podrá elegir entre tres opciones. Presione el botón D hacia la izquierda o la derecha hasta que el cursor quede frente a la opción deseada.

**1 jugador (1 Player):** Presione el botón 2 en esta opción para iniciar el juego en el primer nivel de la categoría mostrada en el extremo derecho.

## Per cominciare

Dopo il logo della Sega e lo schermo del titolo, appare lo schermo con un menu. Avete tre opzioni tra cui scegliere. Premete il tasto D a destra o a sinistra fino a che il cursore si trova di fianco all'opzione desiderata.

**1 Player:** Premete il tasto 2 quando selezionate questa opzione per avviare il gioco dal primo livello della categoria indicata all'estrema destra.

## Börja spelet

Efter Segas varumärke visas först en rubrikscen och därefter huvudmenyn på skärmen. Tre val kan göras på huvudmenyn. Vicka styrtangenten D åt höger eller vänster tills markören står vid det val du vill göra.

**En spelare 1 PLAYER:** tryck på knappen 2 efter att detta val gjorts för att börja spelet från första nivån i den svårhetsgrad GAME CATEGORY som syns längst till höger.

## Het Spel Starten

Na het Sega logo en het Titelscherm zie je het Menu scherm. Je kunt uit drie dingen kiezen. Druk op links of rechts op de R-toets tot de cursor bij de keuze staat die je wilt veranderen.

**1 Player:** Druk, als je dit gekozen hebt, op Toets 2 om te beginnen op het eerste level van de moeilijkheidsgraad die rechts op het scherm staat.



**New Level:** Press Button 2 when this is selected to bring up the Password screen. For more information on passwords, see pages 38 – 40.

**Game Category:** Select this option with the D-Button and press Button 2 to select the game category you want to begin with. There are four categories: Fun, Tricky, Taxing and Mayhem. Each category has 30 levels, each more challenging than the last.

If you are playing Lemmings for the first time, it's best to start on the Fun level to familiarize yourself with the game and the tasks the Lemmings can perform.

When you have chosen the category you want to play, move the cursor to 1 Player and press Button 2 to begin the game.

**Neue Spielstufe (NEW LEVEL):** Drücken Sie Taste 2, um den Kennwort-Bildschirm abzurufen. Näheres bezüglich des Kennwort-Bildschirms siehe Seite 38 – 40.

**Spielkategorie (GAME CATEGORY):** Wählen Sie diese Option mit der Richtungstaste, und drücken Sie Taste 2, um die Spielkategorie zu wählen, mit der Sie starten wollen. Es gibt vier Spielkategorien: Spaß (FUN), Schwer (TRICKY), Sehr schwer (TAXING) oder Total verrückt (MAYHEM). Jede Kategorie hat 30 Schwierigkeitsgrade, von denen jeder härter als der vorherige ist.

Wenn Sie "Lemmings" zum ersten Mal spielen, sollten Sie mit der Kategorie "Spaß" anfangen, um sich zuerst einmal mit dem Spiel vertraut zu machen und herauszufinden, was die Lemmings eigentlich können.

Wenn Sie die Kategorie gewählt haben, in der Sie spielen wollen, bewegen Sie den Cursor zur Stellung 1-Spieler-Spiel (1 PLAYER) und drücken Sie Taste 2, um mit dem Spiel zu beginnen.

**Nouveau niveau:** Appuyez sur la touche 2, si vous choisissez cette option pour faire apparaître l'écran de mot de passe. Reportez-vous à la page 38 – 40 pour plus de détails au sujet des mots de passe.

**Catégorie de la partie:** Choisissez cette option à l'aide de la touche D, puis appuyez sur la touche 2 pour choisir la catégorie de la partie que vous voulez commencer. Il y en a quatre: Fun, Tricky, Taxing et Mayhem. Chaque catégorie présente 30 niveaux, de plus en plus difficiles.

Si c'est votre première partie de Lemming, il vaut mieux que vous commenciez par la catégorie FUN (amusant) pour vous familiariser avec le jeu et les travaux que peuvent accomplir les différents Lemmings.

Après avoir choisi une catégorie, déplacez le curseur sur le joueur 1 et appuyez sur la touche 2 pour commencer la partie.



**Nuevo nivel (New Level):** Presione el botón 2 en esta opción para hacer que aparezca la pantalla de la contraseña. Para más información sobre la contraseña, consulte las páginas 39 – 41.

**Categoría del juego (Game Category):** Seleccione esta opción con el botón D y presione el botón 2 para elegir la categoría con la que desee comenzar. Existen cuatro categorías: FUN, TRICKY, TAXING, y MAYHEM. Cada categoría posee 30 niveles, cada uno más difícil que el anterior.

Cuando vaya a jugar Lemmings por primera vez, lo mejor será comentar con el nivel FUN a fin de familiarizarse con el juego y las tareas que pueden realizar los Lemmings.

Cuando haya elegido la categoría con la que desee jugar, mueva el cursor hasta 1 Player y presione el botón 2 fin de iniciar el juego.

**New Level:** Premete il tasto 2 quando selezionate questa opzione per far apparire lo schermo della parola d'ordine. Per ulteriori informazioni sulle parole d'ordine, vedere le pagine 39 – 41.

**Game Category:** Selezionate questa opzione con il tasto D e premete il tasto 2 per selezionare la categoria di gioco da cui volete cominciare. Ci sono quattro categorie: Fun (divertimento), Tricky (difficile), Taxing (stressante) e Mayhem (disastro). Ciascuna categoria ha 30 livelli, ciascuno più difficile del precedente.

Se è la prima volta che giocate a Lemmings, vi consigliamo di partire dalla categoria Fun per familiarizzarvi con il gioco e i compiti che i lemming possono eseguire.

Una volta scelta la categoria a cui volete giocare, spostare il cursore su 1 Player e premete il tasto 2 per avviare il gioco.

**Ny nivå NEW LEVEL:** tryck på knappen 2 efter att detta val gjorts för att gå till lösenordsmenyn PASSWORD. Vi hänvisar till sidan 39 – 41 för närmare information angående lösenorden.

**Svårighetsgrad GAME CATEGORY:** Vicka styrtangenten D åt lämpligt håll tills markören står vid detta val. Tryck på knappen 2 för att välja svårighetsgrad. Det finns fyra svårighetsgrader att välja mellan: skoJ FUN, knepigt TRICKY, pressande TAXING och förödande MAYHEM. Varje svårighetsgrad innehåller 30 nivåer vilka gradvis blir svårare och svårare.

Vi rekommenderar att du börjar med svårighetsgraden skoJ FUN, om du spelar detta spel för första gången, för att lära känna till spelet och de specialförmågor som lämlarna kan använda.

Flytta markören till 1 PLAYER när du har valt svårighetsgrad, och tryck därefter på knappen 2.

**New Level:** Druk, als je dit gekozen hebt, op Toets 2 om het Paswoord scherm te zien. Kijk op pagina 39 – 41 voor meer informatie over Paswoorden.

**Game Category:** Kies dit met de R-toets en druk op Toets 2 om de moeilijkheidsgraad te kiezen. Er zijn vier categorieën: Fun (makkelijkste), Tricky, Taxing en Mayhem (Moeilijkste). Elke categorie heeft 30 levels, die steeds moeilijker worden.

Als je Lemmings voor de eerste keer speelt, kun je het beste beginnen op Fun om het spel te leren kunnen. Kijk wat alle Lemmings kunnen doen.

Als je een moeilijkheidsgraad hebt gekozen, moet je de cursor bij "1 Player" zetten en op Toets 2 drukken om het spel te beginnen.



## The March Begins

The game begins with an introductory screen showing the following:

- ① The name of the level you are about to play.
- ② The number of Lemmings to be used.
- ③ The number of Lemmings to be rescued.
- ④ The rate at which the Lemmings will be dropped through the trap door.
- ⑤ The time allotted for the level.
- ⑥ The level name and category.

Press Button 2 to begin play immediately, or press Button 1 to get a look at the playing field first. Use the D-Button to scroll around the screen and see what's in store for you. When you're ready, press Button 1 or 2 to begin play.

## Der Marsch beginnt

Das Spiel beginnt mit dem folgenden Anfangsbildschirm:

- ① Name der gewünschten Spielstufe.
- ② Anzahl der Lemminge im Spiel.
- ③ Anzahl der zu rettenden Lemminge.
- ④ Geschwindigkeit, mit der die Lemminge aus der Falltür plumpsen.
- ⑤ Für die Spielstufe zur Verfügung stehende Zeit.
- ⑥ Name und Kategorie der Spielstufe.

Drücken Sie die Taste 2, um das Spiel sofort zu starten, oder die Taste 1, um zunächst einen Blick auf das Spielfeld zu werfen. Drücken Sie zum Bildrollen die Richtungstaste, um zu überprüfen, was als nächstes auf Sie wartet. Drücken Sie die Taste 1 oder 2, wenn Sie bereit sind das Spiel zu starten.

## En route

Le jeu commence par l'écran d'introduction suivant:

- ① Le nom du niveau que vous allez jouer.
- ② Le nombre de Lemmings à disposition.
- ③ Le nombre de Lemmings que vous devez sauver.
- ④ La vitesse à laquelle les Lemmings tombent par la trappe.
- ⑤ Le temps qu'il faut pour terminer un niveau.
- ⑥ Le nom et la catégorie du niveau.

Appuyez sur la touche 2 pour commencer immédiatement la partie ou appuyez sur la touche 1 pour avoir une idée du déroulement de l'action. Avec la touche D vous pouvez faire défiler l'écran et voir ce qui vous attend. Lorsque vous êtes prêt, appuyez sur la touche 1 ou 2 pour commencer la partie.





## Comienzo de la marcha

El juego se iniciará con una pantalla introductoria que mostrará lo siguiente:

- ① Nombre del nivel con el que va a jugar
- ② Número de Lemmings utilizados
- ③ Número de Lemmings a rescatar
- ④ Velocidad con la que los Lemmings caerán a través de la puerta de la trampa
- ⑤ Tiempo permitido para el nivel
- ⑥ Nombre del nivel y categoría

Presione el botón 2 para iniciar inmediatamente el juego, o presione el botón 1 a fin de ver en primer lugar el campo de juego. Utilice el botón D para desplazar la pantalla y ver lo que le espera. Cuando esté listo, presione el botón 1 o 2 para iniciar el juego.

## Inizia la marcia

Il gioco inizia con uno schermo introduttivo che indica quanto segue:

- ① Nome del livello in cui giocherete.
- ② Il numero di lemming usato.
- ③ La percentuale di lemming da salvare.
- ④ La velocità con cui i lemming cadono dalla botola.
- ⑤ Limite di tempo del livello.
- ⑥ Nome del livello e della categoria.

Premete il tasto 2 per cominciare a giocare immediatamente o il tasto 1 per dare prima un'occhiata al campo di gioco. Usate il tasto D per spostarvi sullo schermo e vedere cosa vi aspetta. Quando siete pronti, premete il tasto 1 o 2 per avviare il gioco.

## Vandringen börjar

Det första som visas innan spelet på en nivå börjar är en introduktionstavla med följande information:

- ① namnet på nivån,
- ② hur många lämlar som ingår,
- ③ hur många procent av lämlarna som måste räddas för att klara av nivån,
- ④ den takt i vilken lämlarna kommer att släppas ut från fallluckan,
- ⑤ den tid du har på dig att spela nivån,
- ⑥ svårighetsgrad och ordningsnummer på nivån.

Tryck på knappen 2 när du genast vil börja spela, eller på knappen 1 för att först se hur spelfältet ser ut. Vicka styrtangenten D åt lämpligt håll för att förflytta scenen åt sidorna, och se vad som väntar dig. Tryck sedan på knappen 1 eller 2 för att börja spelet.

## De Tocht Begint

Het spel begint met een introductie scherm waarop je de volgende dingen ziet:

- ① De naam van het level dat je gaat spelen.
- ② Het aantal Lemmings dat komt.
- ③ Het aantal Lemmings dat je moet redden.
- ④ De snelheid waarmee de Lemmings uit de deur komen vallen.
- ⑤ De tijd die je hebt voor dat level.
- ⑥ Het level en de moeilijkheid.

Druk op Toets 2 om direct met het spel te beginnen, of druk op Toets 1 om het veld eerst even te bekijken. Beweeg het veld van links naar rechts met de R-toets om te zien wat je te wachten staat. Druk op Toets 1 of 2 als je wilt gaan spelen.



The object of the game is to guide a certain number of Lemmings (maximum: 20) through a course fraught with deadly obstacles within a limited amount of time. The Lemmings drop in from a trap door at the top of the screen and continue marching to the right until blocked, or until they meet their demise.

To assist them in escaping a given level, use the D-Button to select a skill from the options located at the bottom of the screen and press Button 2. Then move the cursor to highlight the appropriate Lemming, and press Button 2 to make the Lemming perform the skill. Sometimes you'll have to move fast in order to keep track of the little guys.

Die Aufgabe des Spiels ist es, eine bestimmte Anzahl von Lemmings (maximal 20) innerhalb einer begrenzten Zeit durch ein Gelände zu lotsen, das mit gefährlichen Fallen gespickt ist. Die Lemmings fallen durch eine Falldür oben im Bild in das Spielfeld und marschieren dann nach rechts, bis ihnen der Weg versperrt wird, oder bis sie von ihrem Schicksal erwischt werden.

Sie müssen den Lemmings helfen. Dazu verwenden Sie die Richtungstaste, um ein Talent aus den unten im Bildschirm gezeigten Optionen zu wählen und drücken dann Taste 2. Dann bewegen Sie den Cursor, um den gewünschten Lemming zu markieren und drücken Taste 2, um dem gewählten Lemming das Talent zu geben. Manchmal müssen Sie schnell handeln, um mit den kleinen Kerlen mithalten zu können.

Le but du jeu est de guider un certain nombre de Lemmings (maximum: 20) en un temps limité sur un parcours plein d'obstacles mortels. Les Lemmings tombent d'une trappe en haut de l'écran et poursuivent leur marche vers la droite jusqu'à ce qu'ils soient bloqués ou qu'ils meurent.

Servez-vous de la touche D pour les aider à traverser sains et saufs chaque niveau en choisissant une des aptitudes indiquées au bas de l'écran, puis appuyez sur la touche 2. Déplacez ensuite le curseur pour éclairer le Lemming dont vous avez besoin, puis sur la touche 2 pour qu'il se mette à travailler. Vous devrez parfois aller vite pour ne pas perdre de vue ces petits bonshommes.



El objetivo del juego es guiar cierto número de Lemmings (20 como máximo) a través de un recorrido lleno de obstáculos mortales dentro de un tiempo limitado. Los Lemmings caen frente a una puerta de trampa de la parte superior de la pantalla y continúan marchando hacia la derecha hasta que quedan bloqueados o hasta que perecen.

Para ayudarles a escapar en un nivel dado, emplee el botón D a fin de seleccionar una habilidad de las opciones situadas en la parte inferior de la pantalla y presione el botón 2. Después mueva el cursor para hacer que se resalte el Lemming apropiado y presione el botón 2 a fin de que dicho Lemming adquiera tal habilidad. Algunas veces tendrá que moverse rápidamente a fin de poder seguir a estos pequeños personajes.

Lo scopo del gioco è di guidare un certo numero di lemming (massimo: 20) attraverso un percorso pieno di ostacoli mortali entro un periodo di tempo limitato. I lemming cadono da una botola in cima allo schermo e continuano a marciare verso destra fino a quando sono bloccati o incontrano la morte.

Per aiutarli a superare ciascun livello, usate il tasto D per selezionare un compito tra le opzioni elencate in fondo allo schermo e premete il tasto 2. Quindi spostate il cursore in modo da evidenziare il lemming adatto e premete il tasto 2 per fargli eseguire quel compito. A volte dovete muovervi velocemente per tenere a bada i piccoletti.

Spelet går ut på att försöka vägleda ett visst antal lämlar (högst 20) genom ett farofyllt spelfält inom en viss tid. Lämlarna släpps ut från en falllucka på övre delen av spelfältet och börjar sedan genast att vandra åt höger. De fortsätter att vandra tills de stöter på ett hinder eller tills de stupar.

Ge en lämmel i uppdrag att använda en specialförmåga för att hjälpa lämlarna att klara sig genom nivån. Använd styrtangenten D till att välja ut någon av specialförmågorna från teckenmenyn längst ned på skärmen, och tryck på knappen 2. Flytta sedan markören till den lämmel du valt ut och tryck på knappen 2 för att få denna lämmel att börja använda specialförmågan. Du kan ibland tvingas att handla snabbt för att inte förlora kontrollen över småttingarna.

Je moet in een level een bepaald aantal Lemmings helpen (maximum: 20) om binnen een bepaalde tijd een veilige weg te banen langs verschillende gevaren. De Lemmings vallen uit een deur aan de bovenkant van het scherm en gaan dan naar rechts lopen tot ze tegengehouden worden of ze hun noodlot ontmoeten.

Om ze te helpen door een level te komen, moet je met de R-toets een techniek aan de onderkant van het scherm kiezen en op Toets 2 drukken. Zet de cursor op de juiste Lemming en druk op Toets 2 om die Lemming de techniek uit te laten voeren. Soms moet je heel snel bewegen om die kleine ventjes bij te houden.



Often you won't be able to save all of the Lemmings on screen. Some will get trapped, some will get away from you and march to their doom; and some will self-destruct in the name of duty. Just remember: the needs of the many outweigh the needs of the few. And as long as you rescue the minimum percentage of Lemmings required by a game level, you can consider your work well done.

## The Game Screen

### Icon Menu

Here are the skills you can make the Lemmings perform. Lemmings who have not been assigned skills will be referred to as Walkers.

Häufig schaffen Sie es nicht, alle Lemmings zu retten. Manche sitzen in Fallen fest, andere marschieren in ihren Tod; und manche zerstören sich selber im Namen ihrer Aufgabe. Denken Sie daran: worauf es ankommt ist so viele wie möglich zu retten und nicht einzelne. Und solange Sie einen bestimmten Prozentsatz der Lemmings retten, der jeweils in einer bestimmten Spielstufe erforderlich ist, können Sie Ihre Aufgabe als erfüllt betrachten.

## Der Spielbildschirm

### Das Symbol-Menü

Hier sind die Talente, mit denen Sie bestimmte Lemmings ausstatten können. Lemmings, die nicht mit Talenten ausgestattet sind, nennen wir einfach "Läufer".

Vous ne pourrez pas toujours sauver tous les Lemmings qui apparaissent sur l'écran. Certains seront pris, d'autres vous échapperont pour aller au-devant de leur destinée; il y en a aussi qui s'auto-détruiront par devoir. Souvenez-vous de ceci: Mieux vaut en sauver le plus possible. Mais tant que vous parvenez à sauver le minimum requis pour achever un niveau, vous pouvez considérer que vous avez bien travaillé.

## Ecran de jeu

### Menu de symboles

Indique les aptitudes dont peuvent se servir les Lemmings. Les Lemmings qui ne possèdent aucune aptitude particulière sont tout simplement des marcheurs.





A veces no podrá salvar a todos los Lemmings de la pantalla. Algunos caerán en la trampa, otros se alejarán de usted y morirán, y otros se autodestruirán en nombre de su deber. Simplemente recuerde que las necesidades de la mayoría tienen prioridad. Y mientras logre rescatar el porcentaje mínimo de Lemmings requerido por el nivel del juego, podrá considerar que ha realizado un buen trabajo.

## Pantalla del juego

### Menú de símbolos

Aquí están las habilidades que podrá asignar a los Lemmings. Los Lemmings a los que no les haya asignado habilidades se denominarán Caminantes.

Spesso non sarà possibile salvare tutti i lemming sullo schermo. Alcuni resteranno intrappolati, altri vi sfuggiranno e marceranno verso la morte, alcuni si autodistruggeranno in nome del dovere. Ma ricordate: le esigenze dei più precedono quelle dei pochi. Purché salviate la percentuale minima di lemming necessaria per ciascun livello di gioco, potrete considerare di essere riusciti.

## Schermo di gioco

### Menu dei simboli

Questi sono i compiti che è possibile assegnare al lemming. I lemming cui non è stato assegnato alcun compito li chiameremo "marciatori".

Det är ofta omöjligt att rädda samtliga lämlar på spelfältet. Några kommer att råka i fällor, några kommer att smita i väg och vandra mot sin undergång och några kommer att fullfölja sin plikt genom att utplåna sig själva. Men kom ihåg att det viktiga inte är att rädda några enstaka lämlar, utan att rädda den stora majoriteten. Så länge du lyckas rädda det minimala procentantalet lämlar som krävs för att klara av nivån, så kan du anse ditt arbete väl utfört.

## Spelfältet

### Teckenmenyn

På teckenmenyn syns de specialförmågor du kan ge lämlarna i uppdrag att använda. De lämlar som inte getts någon specialförmåga kallar vi för vandrare.

Meestal kun je niet alle Lemmings op het scherm redden. Sommige worden gevangen, sommige ontsnappen en komen aan hun einde en weer anderen blazen zichzelf op om de rest te redden. Gewoon onthouden: soms moet er één zich opofferen voor de veiligheid van de rest. Als je maar zorgt dat je het minimum percentage Lemmings redt. Dan heb je het goed gedaan.

## Wat Staat er op het Scherm

### Symbolen Menu

Hier zijn de technieken die jij de Lemmings kunt geven. Lemmings die geen techniek hebben gekregen zijn Walkers.



① **Climber:** Climbs most vertical surfaces. Once you have commanded the Lemming to Climb, he will continue to be a Climber for the rest of the level. Even if he is commanded to perform another skill (digging, for example), he will become a Climber again as soon as that task is done.

② **Floater:** Opens an umbrella to Float safely down from heights that a normal Lemming could not survive. Once commanded, a Lemming will be a Floater for the rest of the stage.

③ **Bomber:** Causes a single selected Lemming to explode, taking part of the surrounding area with him. A Bomber will not, however, hurt other Lemmings nearby. The Bomber will count down from five before exploding.

① **Kletterer:** Wenn gewählt klettert dieser Lemming an allem hoch, was ihm senkrecht im Weg steht. Wenn Sie ihm einmal befohlen haben zu klettern, dann macht dieser Lemming für den Rest der Spielstufe nichts anderes mehr. Z.B. auch wenn er später graben muß, fängt er sofort wieder an zu klettern, wenn die Grabaufgabe beendet ist.

② **Gleiter:** Wenn dieser Lemming gewählt ist, kann er sicher aus Höhen herunterschweben, die ein normaler Lemming nicht überleben würde. Wenn er einmal gewählt ist, bleibt er für den Rest der Spielstufe ein Gleiter.

③ **Bomber:** Wenn dieser Lemming gewählt ist, explodiert er und zerstört Hindernisse und Teile des Spielfelds. Er schadet aber keinen anderen Lemmings. Wenn er gewählt ist, zählt er von Fünf herab und explodiert bei Eins.

① **Grimpeur:** Grimpe sur toutes les surfaces verticales. Lorsque vous lui avez donné l'ordre de grimper, il continue jusqu'à la fin du niveau. Si vous lui demandez de faire autre chose (par exemple creuser), il continue de grimper dès qu'il a fini de creuser.

② **Flotteur:** Ouvre un parapluie pour sauter d'une hauteur et atterrir sain et sauf, ce qui n'est pas le cas des Lemmings ordinaires. Si vous commandez à un Lemming d'être un flotteur, il le reste jusqu'à la fin de l'étape.

③ **Poseur de bombe:** Fait exploser le Lemming et les alentours, mais il ne blesse pas les Lemmings qui se trouvent à proximité. Le compte à rebours commence à 5 avant que le Lemming explose.

①



②



③





① **Escalador (Climber):** Escala la mayoría de las superficies verticales. Después de haber ordenado al Lemming que escale, continuará siendo un escalador durante el resto del nivel. Aunque le ordene que adquiera otra habilidad (excavación, por ejemplo), volverá a ser un escalador tan pronto como termine la tarea de excavación.

② **Flotador (Floater):** Abre un paraguas para caer flotando con seguridad desde las alturas, cosa que, de hacerla un Lemming normal, no sobreviviría. Después de haber ordenado esto, el Lemming será flotador durante el resto de la etapa.

③ **Bomba (Bomber):** Hace que el Lemming seleccionado explote, destruyendo consigo parte del área circundante. Sin embargo, un Lemming bomba no dañará a otros Lemmings que se encuentren cerca. El Lemming bomba iniciará una cuenta atrás desde cinco antes de explotar.

① **"Scalatore":** Scala la maggior parte delle superfici verticali. Una volta che gli avete dato questo ordine continuerà ad essere un "scalatore" per tutto il tempo in cui giocate in quel livello. Per esempio, anche se gli date poi il compito di scavare, quando ha finito ritorna ad essere di nuovo un "scalatore".

② **"Fluttuante":** Apre un ombrello per scendere da altezze a cui un lemming normale non sopravviverebbe. Una volta selezionato, rimane un "fluttuante" per tutta la durata del livello.

③ **"Dinamitardo":** Fa esplodere il singolo lemming selezionato, distruggendo parte dell'area circostante. Un "dynamitardo" non danneggia però gli altri lemming nei pressi. Il "dynamitardo" esplode dopo un conto alla rovescia a partire da 5.

① **Klättrare:** kan bestiga de flesta lodräta hinder. En lämmel som getts uppdraget som klättrare kommer att förbli en klättrare genom hela nivån. Om samma lämmel senare ges ett annat uppdrag, t. ex. som grävare, så kommer den att bli en klättrare igen efter att det andra uppdraget är slutfört.

② **Hängflygare:** faller upp ett paraply och kan sedan utan risk kasta sig ut och sväva ner från höjder där en normal lämmel inte skulle överleva. En lämmel som getts uppdraget som hängflygare kommer att förbli en hängflygare genom hela nivån.

③ **Sprängare:** spränger sig själv, och delar av det omgivande spelfältet, i luften. Andra lämlar, som befinner sig i närheten, klarar sig däremot oskadda. Sprängaren räknar ner från fem innan den exploderar.

① **Klimmer (Climber):** Klimt tegen alle verticale obstakels. Als je een Lemming Klimmer hebt gemaakt, blijft hij de rest van dat level ook Klimmer. Je kunt hem wel iets anders laten doen (bijvoorbeeld Graven), maar als hij daar klaar mee is, wordt hij weer Klimmer.

② **Zwever (Floater):** Opent een paraplu en zweeft naar beneden waar een andere Lemming naar beneden zou storten. Als hij eenmaal een Zwever is, blijft hij dat ook voor de rest van het level.

③ **Bommer (Bomber):** Laat de gekozen Lemming ontploffen, wat gelijk een stukje van de weg vernietigd. En Bommer verwond de andere Lemmings niet. Hij telt af van vijf en blaast zichzelf dan op.



④ **Blocker:** Stops other Lemmings from walking past him. A Blocker can be turned into a Bomber, or if another Lemming tunnels under him, he will become a Walker again. A Blocker cannot be assigned any new skills (other than Bomber) unless he is first turned back into a Walker.

⑤ **Builder:** Builds bridges upward and in the direction he is facing. Each bridge consists of 12 building blocks. The computer will beep as the Builder lays down his last four blocks; then the Builder will stop and look at you. If you don't command him to continue Building, he will go back to being a Walker.

④ **Blockierer:** Wenn dieser Lemming gewählt ist, hindert er andere Lemminge daran, an ihm vorbeizulaufen. Ein Blockierer kann in einen Bomber umgewandelt werden, oder wenn ein anderer Lemming unter ihm hindurch gräbt, wird er wieder ein Läufer. Ein Blockierer kann kein neues Talent lernen (ausgenommen Bomber), wenn er nicht zuerst wieder ein Läufer geworden ist.

⑤ **Bauarbeiter:** Wenn dieser Lemming gewählt ist, baut er eine Brücke diagonal nach oben. Jede Brücke bestehe aus 12 Ziegeln. Der Computer piept, wenn der Bauarbeiter seine letzten 4 Ziegel legt. Dann hört der Bauarbeiter auf und blickt Sie an. Wenn Sie ihm nicht befehlen, weiterzubauen, verwandelt er sich wieder in einen Läufer.

④ **Bloqueur:** Arrête d'autres Lemmings et les empêche de passer. Un bloqueur peut être changé en poseur de bombe, ou si un autre Lemming creuse dessous, il redevient un marcheur. Un bloqueur ne peut pas avoir d'autres aptitudes (sauf la capacité de faire exploser une bombe) à moins qu'il ne redevienne un marcheur.

⑤ **Constructeur:** Construit des ponts vers le haut et devant lui. Chaque pont comprend 12 briques. L'ordinateur émet un bip lorsque le Lemming cimente les quatre dernières briques, puis celui-ci s'arrête et regarde dans votre direction. Si vous ne lui ordonnez pas de continuer à construire le pont, il redevient un marcheur.

④



⑤





④ **Bloqueador (Blocker):** Impide que otro Lemming le pase. Un bloqueador podrá convertirse en bomba, o si otro Lemming pasa por debajo de él, volverá a convertirse en caminante.

④ **"Bloccatore":** Impedisce agli altri lemming di superarlo. Un "bloccatore" può essere trasformato in "dinamitardo", oppure, se un altro lemming scava un tunnel sotto di lui, diventa di nuovo un "marciatore". Un "bloccatore" non può ricevere altri compiti (tranne quello di "dinamitardo") fino a che non è tornato ad essere un "marciatore".

④ **Blockerare:** hindrar andra lämmar från att passera förbi. En blockerare kan ges uppdraget som sprängare eller återgå till att vara vandrare efter att en annan lämmel grävt en tunnel under honom. Så länge en blockerare inte först omvandlas till vandrare, kan denna lämmel inte ges några andra uppdrag (förutom som sprängare).

④ **Blokker (Blocker):** Houdt de andere Lemmings tegen. Je kunt van de Blokker een Bommer maken, of als een andere Lemming de grond onder zijn voeten weggraaft, wordt hij weer een Walker. Een Blokker kan geen andere technieken krijgen (behalve Bommer) voordat hij weer een Walker is.

⑤ **Constructor (Builder):** Construye puentes hacia arriba en el sentido en el que esté encarado. El ordenador emitirá un pitido cuando el constructor coloque sus últimos cuatro bloques, después parará, y mirará hacia usted. Si no le ordena continuar construyendo, volverá a convertirse en caminante.

⑤ **"Costruttore":** Costruisce ponti verso l'alto e nella direzione verso cui è rivolto. Ciascun ponte consiste solo di 12 blocchi. Il computer emette un bip quando il "costruttore" posa gli ultimi quattro blocchi, quindi il "costruttore" si ferma e vi guarda. Se non gli ordinate di continuare a costruire, diventa di nuovo un "marciatore".

⑤ **Byggare:** bygger broar uppåt och i den riktning lämmeln är vänd åt. Varje bro består av tolv byggstenar. Ett pip-ljud hörs när byggaren lägger ner sina fyra sista byggstenar. Därefter kommer byggaren att sluta bygga och ställa sig och stirra på dig. Denna lämmel återgår sedan till att vara vandrare så länge du inte ger den i uppdrag att fortsätta bygga.

⑤ **Bouwer (Builder):** Gaat een brug bouwen in de richting waarin hij kijkt. Elke brug bestaat uit 12 stenen. De computer piept bij de laatste vier stenen die hij legt; de Bouwer stopt dan en kijkt jou aan. Als je hem niet weer een Bouwer maakt, keert hij zich om en wordt weer een Walker.



⑥ **Basher:** Digs horizontally in the direction he is going, and will continue to do so as long as there is a suitable surface in front of him. When he runs out of surface, he will stop Bashing and go back to being a Walker. He will only Bash if a suitable surface is directly in front of him, so timing is important here. He can be commanded to do another task while Bashing, but will have to stop Bashing to carry out the new task.

⑦ **Miner:** Digs downward and in the direction he is facing until, like the Basher, he is commanded to do another task or he runs out of a suitable surface to Mine.

⑧ **Digger:** Digs straight down until commanded to do another task or he runs out of a suitable surface to Dig.

⑥ **Zerstörer:** Wenn dieser Lemming gewählt ist, gräbt er horizontal durch alle Hindernisse, die ihm im Weg stehen. Wenn er durch das Hindernis hindurch ist, ist er aber kein Zerstörer mehr. Außerdem gibt es Hindernisse, mit denen er nicht fertig werden kann. Er kann auch beim Wühlen zu einer anderen Aufgabe abgerufen werden. Er hört mit dem Wühlen auf, wenn er zu einer anderen Aufgabe abkommandiert wird.

⑦ **Grubenarbeiter:** Wenn dieser Lemming gewählt ist, gräbt er nach unten und baut einen diagonalen Tunnel in der Richtung, in die er weist. Manche Hindernisse kann er nicht durchgraben. Er kann auch zu einer anderen Aufgabe abkommandiert werden.

⑧ **Gräber:** Wenn dieser Lemming gewählt ist, gräbt er einen Tunnel gerade nach unten, bis er nichts mehr zu graben findet oder bis er zu einer anderen Aufgabe abkommandiert wird.

⑥ **Creuseur:** Creuse horizontalement devant lui et continue tant qu'il a assez de surface à creuser devant lui. Quand il n'y a plus rien à creuser il s'arrête et redevient un marcheur. Il ne creuse que dans la mesure où il y a assez de terrain devant lui, c'est pourquoi il est important de bien calculer. Vous pouvez lui ordonner de faire autre chose lorsqu'il creuse, mais il doit d'abord s'arrêter de creuser pour entreprendre sa nouvelle tâche.

⑦ **Mineur:** Creuse en profondeur devant lui jusqu'à ce que, comme le creuseur, vous lui ordonniez de faire autre chose ou qu'il n'ait plus assez de terrain à creuser.

⑧ **Terrasseur:** Pioche jusqu'à ce que vous lui commandiez de faire autre chose ou qu'il n'ait plus suffisamment de terrain.

⑥



⑦



⑧





- ⑥ **Perforador (Basher):** Perforará horizontalmente en el sentido en el que se mueva, y continuará haciéndolo mientras se encuentre una superficie adecuada delante de él. Cuando salga de la superficie, dejará de ser perforador y se convertirá en caminante. Solamente perforará cuando se encuentre una superficie adecuada frente a él, por lo que la sincronización es muy importante aquí. Este Lemming puede recibir una orden para que realice otra tarea mientras sea perforador, pero tendrá que dejar de ser perforador para realizar tal tarea.
- ⑦ **Minero (Miner):** Excavará hacia abajo y en el sentido en el que se encuentre encarado y, al igual que el perforador, cuando se le ordene realizar otra tarea saldrá de la mina.
- ⑧ **Excavador (Digger):** Excavará directamente hacia abajo hasta que se le ordene realizar otra tarea o saldrá de la superficie adecuada para excavar.
- ⑥ **"Distruttore":** Scava orizzontalmente nella direzione in cui sta procedendo e continua a farlo fintanto che c'è una superficie adatta di fronte a lui. Quando non trova più superficie da scavare torna ad essere un "marciatore". Scava solo se c'è una superficie adatta di fronte a lui, per cui è importante dare l'ordine al momento giusto. Gli si può dare degli altri compiti mentre scava, ma deve smettere di scavare per eseguire il nuovo compito.
- ⑦ **"Minatore":** Scava verso il basso e nella direzione in cui è rivolto fino a che, come il "distruttore" riceve l'ordine di eseguire un altro compito o non ha più una superficie adatta da scavare.
- ⑧ **"Scavatore":** Scava dritto in basso fino a quando gli viene ordinato un altro compito o fino a quando non trova più una superficie adatta da scavare.
- ⑤ **Krossare:** gräver åt sidan åt det håll den är vänd, och fortsätter att gräva tills den inte längre har något grävbart material framför sig. Då återgår den till att vara vandrare. Se till att en lämmel som ges uppdraget som krossare har grävbart material precis framför sig. I annat fall kommer den genast att upphöra att vara krossare. En krossare kan ges andra uppdrag, men kommer då att sluta gräva för att utföra dessa uppdrag.
- ⑦ **Gruvarbetare:** gräver snett nedåt åt det håll den är vänd. Gruvarbetaren fortsätter, liksom krossaren, att gräva tills den ges ett annat uppdrag eller tills den inte längre har något grävbart material framför sig.
- ⑧ **Grävare:** gräver rakt nedåt tills den ges ett annat uppdrag eller tills den inte längre har något grävbart material nedanför sig.
- ⑥ **Beuker (Basher):** Graaft een horizontale tunnel in de richting waarin hij loopt en gaat door zolang hij nog iets heeft om doorheen te beuken. Als er niets meer is, stopt hij met beuken en wordt hij weer een Walker. Hij Beukt alleen als hij iets aanraakt, dus de timing is erg belangrijk. Je kunt hem tijdens het Beuken iets anders laten doen, maar dan stopt hij wel met Beuken.
- ⑦ **Splitter (Miner):** Spit een schuine gang naar beneden in de richting waarin hij kijkt. Net zoals de Beuker gaat hij door tot hij iets anders moet doen of niets meer heeft om doorheen te Spitten.
- ⑧ **Graver (Digger):** Graaft een tunnel recht naar beneden tot hij iets anders moet doen of niets meer heeft om doorheen te graven.



- ⑨ **Nuke'em:** Destroys all Lemmings on that level. This is used when you want to clear the screen of excess Blockers, or you find yourself in a "no-win" situation.

Each skill can only be used for the number of times indicated above each icon. For example, if there is a number 10 above the Basher icon, you can use the Basher skill ten times during play on an entire level.

## Other Signals

- ⑩ **Lemming Release Rate:** Shows the rate that the Lemmings are dropped in through the trap door. To increase the rate (up to 99), place the cursor over the plus sign and press Button 2. Release Button 2 when the counter reaches the desired rate. To decrease the rate, place the cursor over the minus sign. You cannot decrease the release rate past the rate assigned for that level.

- ⑨ **Atombombe:** Zerstört alle Lemminge der Spielstufe. Diese Option verwenden Sie, um ungewünschte Blockierer vom Bild zu entfernen, oder wenn Sie sich in einer ausweglosen Situation befinden.

Jedes Talent kann nur so oft verwendet werden, wie über dem Symbol angegeben. Über dem Zerstörersymbol z.B. steht die Angabe "10", was bedeutet, daß dieses Talent zehnmal in einer Spielstufe eingesetzt werden kann.

## Andere Anzeigen

- ⑩ **Lemminge-Freigaberate:** Zeigt die Geschwindigkeit, mit der die Lemminge aus der Falltür fallen. Um die Geschwindigkeit zu steigern (bis zu 99), plazieren Sie den Cursor über dem Pluszeichen und drücken Taste 2. Lassen Sie Taste 2 los, wenn die Zählangebe die gewünschte Rate zeigt. Um die Rate zu senken, plazieren Sie den Cursor über dem Minuszeichen. Sie können die Geschwindigkeit nicht über den Minimumwert für die betreffende Spielstufe hinaus senken.

- ⑨ **Destruction:** Vous faites disparaître tous les Lemmings à ce niveau. Vous utilisez cette option pour éliminer les bloqueurs trop encombrants de l'écran, ou si vous ne parvenez pas à gagner.

Chaque aptitude peut être utilisée le nombre de fois indiqué au-dessus de chaque symbole. Par exemple, si 10 est inscrit au-dessus du symbole du creuseur, vous pouvez l'utiliser 10 fois au niveau où vous vous trouvez.

## Autres signes

- ⑩ **Vitesse d'apparition des Lemmings:** Indique la vitesse à laquelle les Lemmings tombent par la trappe. Pour l'augmenter (jusqu'à 99), placez le curseur au-dessus du signe + et appuyez sur la touche 2. Libérez la touche 2 lorsque le compteur atteint la vitesse souhaitée. Pour la diminuer, placez le curseur sur le signe moins. Vous ne pouvez pas diminuer la vitesse une fois qu'elle a été attribuée pour un niveau donné.



- ⑨ **Destruidor (Nuke'em):** Destruye todos los Lemmings de tal nivel. Se emplea cuando desee borrar una pantalla con exceso de bloqueadores, o cuando usted se encuentre en una situación en la que sea imposible ganar.

Cada habilidad solamente podrá emplearse el número de veces indicado sobre cada personaje. Por ejemplo, si hay un número 10 sobre el perforador, usted podrá emplear la habilidad de perforador diez veces mientras juegue en este nivel.

### Otras señales

- ⑩ **Velocidad de liberación de Lemmings:** Muestra la velocidad con la que caen los Lemmings a través de la puerta de la trampa. Para aumentar la velocidad (hasta 99) coloque el cursor sobre el signo más y presione el botón 2. Suelte el botón 2 cuando el contador llegue a la velocidad deseada. Para reducir la velocidad, coloque el cursor sobre el signo menos. Usted no podrá reducir la velocidad de liberación más allá del valor asignado para tal nivel.

- ⑨ **"Nucleare":** Distrugge tutti i lemming a quel livello. Usatelo quando desiderate eliminare dallo schermo un numero di "bloccatori" eccessivo o quando vi trovate in una situazione senza speranza di vittoria.

Ciascun compito può essere usato solo il numero di volte indicato sopra il simbolo. Per esempio, se c'è il numero 10 sopra il simbolo di "distruttore", potete usare questo compito solo 10 volte durante il gioco in un livello.

### Altri segnali

- ⑩ **Velocità di introduzione lemming:** Indica la velocità con cui i lemming cadono attraverso la botola. Per aumentare la velocità (fino a 99), posizionate il cursore sopra il simbolo di più e premete il tasto 2. Rilasciate il tasto 2 quando il contatore indica la velocità desiderata. Per diminuire la velocità, posizionate il cursore sopra il simbolo di meno. Non è possibile ridurre la velocità oltre la velocità stabilita per quel livello.

- ⑨ **Förintelse:** utplånar samtliga lämlar på nivån. Använd förintelsen för att tömma spelfältet på överblivna blockerare eller när du inser att du inte längre har någon möjlighet att klara av nivån.

Varje specialförmåga kan endast utnyttjas det antal gånger som visas ovanför varje tecken. Om t. ex. numret 10 visas ovanför tecknet för krossare, så kan krossare användas maximalt tio gånger under spelet på hela nivån.

### Övrig information

- ⑩ **Lämlarnas utsläppstakt:** visar den takt i vilken lämlarna släpps ut från fallluckan. Placera markören ovanför plustecknet + och tryck på knappen 2 för att öka takten (upp till 99). Släpp upp knappen 2 när siffrorna visar den önskade takten. Placera markören ovanför minustecknet — för att minska takten. Det är inte möjligt att minska takten till en lägre takt än den som anges på introduktionstavlan.

- ⑨ **Lemming Bom:** Blaast alle Lemmings in dat level op. Gebruik dit om alle overgebleven Blokkers op te ruimen of als je helemaal vast zit.

Boven elk symbool staat een nummer dat aangeeft hoeveel keer je die techniek in dat level kunt gebruiken. Als er bijvoorbeeld boven de Beuker het nummer 10 staat, kun je in dat level maar 10 Lemmings laten beuken.

### Andere Tekens

- ⑩ **Lemming Opkomst Snelheid:** Hier staat de snelheid waarmee de Lemmings uit de deur komen vallen. Om deze te verhogen (tot 99), moet je de cursor bij het plus teken zetten en op Toets 2 drukken. Laat Toets 2 los als de juiste snelheid bereikt is. Om de snelheid te verlagen, moet je de cursor bij het min teken zetten. Je kunt de snelheid niet onder het minimum laten komen.



- |  |  |   |
|--|--|---|
| <p>⑪ <b>Number of Lemmings Occupying This Level:</b> Shows how many Lemmings still need to escape.</p>   | <p>⑪ <b>Anzahl der Lemminge in dieser Spielstufe:</b> Zeigt wie viele Lemminge noch gerettet werden müssen.</p>  | <p>⑪ <b>Nombre de Lemmings à ce niveau:</b> Indique le nombre de Lemmings qui doivent encore être sauvés.</p>   |
| <p>⑫ <b>Percent Rescued:</b> Shows how many Lemmings have safely gone through the exit.</p>  | <p>⑫ <b>Prozentsatz geretteter Lemminge:</b> Zeigt, wie viele Lemminge durch den Ausgang entkommen sind.</p>   | <p>⑫ <b>Pourcentage de sauvés:</b> Indique combien de Lemmings ont trouvé la sortie.</p>  |
| <p>⑬ <b>Time Remaining:</b> Shows the time you have left to get as many of the Lemmings to safety as you can.</p>  | <p>⑬ <b>Restliche Spielzeit:</b> Zeigt an, wieviel Zeit Sie noch haben, um so viele Lemminge wie möglich in Sicherheit zu bringen.</p>   | <p>⑬ <b>Temps restant:</b> Indique le temps qui il vous reste mis pour sauver autant de Lemmings que possible.</p>  |
| <p>⑭ <b>Activity Window:</b> When a Lemming is highlighted with the cursor, this window shows what skill (i.e. Walker, Climber, Floater) the Lemming has been assigned. The number to the left of the window shows the number of Lemmings occupying the space of the cursor.</p> | <p>⑭ <b>Aktivitätsfenster:</b> Wenn ein Lemming mit dem Cursor hervorgehoben ist, zeigt dieses Fenster, welches Talent (z.B. Läufer, Kletterer, Gleiter) dieser Lemming hat. Die Zahl, die links im Fenster gezeigt ist, zeigt die Anzahl der verfügbaren Talente. Die links neben dem Fenster stehende Zahl, zeigt die Anzahl der Lemmings im Cursor-Feld an.</p> | <p>⑭ <b>Fenêtre d'activité:</b> Lorsqu'un Lemming est éclairé par le curseur, cette fenêtre indique l'aptitude qu'il possède (par ex. marcheur, grimpeur, flotteur). Le chiffre à gauche de la fenêtre indique combien de fois vous pouvez vous servir de cette aptitude. Le nombre de Lemmings occupant l'espace du curseur.</p> |



- |   |   |  |  |
|---|---|--|--|
| <p>⑪ <b>Número de Lemmings que ocupan este nivel:</b> Muestra cuántos Lemmings tendrán que escapar.</p>   | <p>⑪ <b>Numero di lemming rimasti nel livello:</b> Indica quanti lemming devono ancora essere salvati.</p>  | <p>⑪ <b>Antal lämlar kvar på nivån OUT:</b> visar det antal lämlar som ännu inte kommit undan.</p>   | <p>⑪ <b>Aantal Lemmings in dit Level:</b> Hier staat hoeveel Lemmings nog gered moeten worden.</p>   |
| <p>⑫ <b>Porcentaje de rescatados:</b> Muestra cuántos Lemmings han logrado llegar a la salida.</p>  | <p>⑫ <b>Percentuale salvata:</b> Indica quanti lemming sono riusciti a scappare dall'uscita.</p>  | <p>⑫ <b>Räddade lämlar IN:</b> visar hur många procent av lämlarna som passerat utgången.</p>  | <p>⑫ <b>Reddings Percentage:</b> Hier staat hoeveel Lemmings al veilig door de uitgang zijn verdwenen.</p>   |
| <p>⑬ <b>Tiempo restante:</b> Muestra el tiempo que queda para poder salvar el mayor número posible de Lemmings.</p>   | <p>⑬ <b>Tempo rimanente:</b> Indica il tempo rimanente per portare alla salvezza il maggior numero possibile di lemming.</p>  | <p>⑬ <b>Återstående tid TIME:</b> visar den tid du har på dig att rädda så många lämlar som möjligt.</p>   | <p>⑬ <b>Overgebleven Tijd:</b> Hier staat hoeveel tijd je nog hebt om de overgebleven Lemmings in veiligheid te brengen.</p>   |
| <p>⑭ <b>Ventanilla de actividad:</b> Cuando un Lemming esté resaltado con el cursor, la ventanilla mostrará qué habilidad (es decir, caminante, escalador, flotador, etec.) tiene asignada. El número de la izquierda de la ventanilla indica el número de veces que la habilidad está disponible. Lemmings que ocupan el espacio del cursor.</p> | <p>⑭ <b>Riquadro attività:</b> Quando un lemming è stato evidenziato con il cursore, questo riquadro indica quale compito (p.es. "marciatore", "scalatore", "fluttuante") gli è stato assegnato. Il numero a sinistra del riquadro indica il numero di volte per cui quel compito è ancora disponibile. Potete anche selezionare dei compiti ma non potete selezionare dei lemming. Premete di nuovo il tasto di pausa per riprendere il gioco.</p> | <p>⑭ <b>Teckenfönster:</b> visar vilken specialförmåga (t. ex. vandrare, klättrare eller hängflygare) en lämmel som valts med hjälp av markören har fått i uppdrag att utföra. Siffran till vänster om fönstret visar hur många lämlar som för tillfället upptar markören.</p> | <p>⑭ <b>Actie Box:</b> Als je een Lemming aanwijst met de cursor kun je hier zien wat hij doet (zoals Walker, Climber, Floater). Het nummer naast deze box geeft het nummer van de Lemming aan die jij aanwijst.</p> |



## Basic Command Guidelines

Here are some solutions to some of the basic problems you will come across. Of course you may come up with better solutions of your own.

### • Steep Cliff.

Solution 1: Command a Blocker to keep Lemmings from going over the cliff.

Solution 2: Command Lemmings to Float safely down.

Solution 3: Build a bridge to the other side.

Solution 4: Mine downward, creating a sloping path to safety.

Solution 5: Use a Blocker to keep Lemmings from falling while a Miner tunnels downward. Then command the Miner to Build a bridge across to safety.

## Grundlegende Spielstrategien

Hier einige Lösungen für typische Probleme, die im Spiel auftauchen können. Natürlich können Sie sich selber noch bessere Lösungen ausdenken.

### • Situation 1: Eine steile Klippe.

Lösung 1: Kommandieren Sie einen Blockierer ab, um die Lemminge daran zu hindern, über die Klippe zu laufen.

Lösung 2: Befehlen Sie den Lemmingen, sicher nach unten zu gleiten.

Lösung 3: Bauen Sie eine Brücke auf der anderen Seite.

Lösung 4: Graben Sie nach unten und bauen einen Weg zur Sicherheit.

Lösung 5: Verwenden Sie einen Blockierer, um die Lemminge am Fallen zu hindern, während ein Grubenarbeiter nach unten gräbt. Dann kommandieren Sie den Grubenarbeiter ab, um eine Brücke in Sicherheit zu bauen.

## Guide des commandes de base

Voici quelques solutions aux problèmes les plus courants que vous rencontrerez. Bien entendu, libre à vous de découvrir des solutions plus intéressantes.

### • Falaise raide

Solution 1: Demandez au bloqueur de tenir les Lemmings à l'écart de la falaise.

Solution 2: Ordonnez à des Lemmings de descendre en flottant.

Solution 3: Construisez un pont pour traverser.

Solution 4: Creusez un chemin en pente.

Solution 5: Servez-vous du bloqueur pour éviter que les Lemmings tombent tandis qu'un mineur creuse un tunnel. Ordonnez ensuite au mineur de construire un pont.



## Guías básicas de las órdenes

A continuación se ofrecen algunas soluciones para los problemas básicos con los que pueda encontrarse. Naturalmente, usted podrá encontrar por sí mismo mejores soluciones.

### • Acantilado escarpado

Solución 1: Ordene al bloqueador que evite que los Lemmings salten del acantilado.

Solución 2: Ordene a los Lemmings que floten hacia abajo.

Solución 3: Construya un puente hasta el otro lado.

Solución 4: Perfore un túnel hacia abajo, construyendo un pasaje inclinado hacia la seguridad.

Solución 5: Utilice un bloqueador para evitar que los Lemmings se caigan mientras el minero esté construyendo un túnel hacia abajo. Después ordene al minero construir un puente hasta un lugar seguro.

## Guida ai comandi di base

Di seguito presentiamo alcune soluzioni ai problemi fondamentali che si presentano nel gioco. Naturalmente potrete escogitare altre soluzioni ancora migliori.

### • Dirupo scosceso

Soluzione 1: Date l'ordine a un bloccatore di impedire ai lemming di precipitare.

Soluzione 2: Date l'ordine ai lemming di fluttuare giù in modo sicuro.

Soluzione 3: Costruite un ponte verso l'altra sponda.

Soluzione 4: Scavate verso il basso, creando un passaggio inclinato verso la salvezza.

Soluzione 5: Usate un bloccatore per impedire ai lemming di cadere mentre un minatore scava verso il basso. Quindi date l'ordine al minatore di costruire un ponte verso la salvezza.

## Grundläggande lösningar

Här följer exempel på lösningar till några av de vanligaste problemen du kommer att stöta på. Naturligtvis kan det hända att du kommer på bättre lösningar själv.

### • Brant stup

Lösning 1: ge en lämmel uppdraget som blockerare för att förhindra lämlar från att gå över stupet.

Lösning 2: ge lämlarna uppdraget som hängflygare så att de kan ta sig ner oskadda.

Lösning 3: bygg en bro till andra sidan.

Lösning 4: ge en lämmel uppdraget som gruvarbetare för att skapa en snett nedåtgående tunnel till säkerhet.

Lösning 5: använd en blockerare till att förhindra lämlar från att falla över stupet, samtidigt som en gruvarbetare bygger en tunnel snett nedåt. Ge sedan gruvarbetaren uppdraget som byggare för att bygga en bro över till tryggheten.

## Basis Commando Oplossingen

Hier zijn een aantal oplossingen voor problemen die je vaker tegen zult komen. Je kunt natuurlijk altijd zelf andere oplossingen zoeken.

### • Steile Afgrond

Oplossing 1: Gebruik een Blokker om de andere Lemmings tegen te houden.

Oplossing 2: Laat de Lemmings veilig naar beneden zweven.

Oplossing 3: Bouw een brug naar de andere kant.

Oplossing 4: Spit een schuine en veilige gang naar beneden.

Oplossing 5: Laat een Blokker de rest tegenhouden en laat de Spitter een schuine gang graven. Als hij klaar is met Spitten, moet je hem een veilige brug naar de andere kant laten bouwen.



• A wall blocks the Lemmings' path.

Solution 1: Command a Basher to Dig through the wall.

Solution 2: Command the Lemmings to Climb over the wall.

Solution 3: Build a bridge up to the top of the wall.

Solution 4: Command two Lemmings to Climb up the wall. Then command the first to Block the next from passing by. When the second Lemming turns back, command him to Mine down toward where the remaining Lemmings are trapped.

• A trap blocks forward progress.

Solution 1: Build a bridge over the trap.

Solution 2: Mine down toward the trap, then turn the Miner into a Basher and tunnel beneath the trap.

• Situation 2: Eine Wand steht den Lemmingen im Weg.

Lösung 1: Befehlen Sie einem Zerstörer, durch die Wand zu graben.

Lösung 2: Befehlen Sie den Lemmingen, über die Wand zu klettern.

Lösung 3: Bauen Sie eine Brücke zum Rand der Mauer.

Lösung 4: Befehlen Sie zwei Lemmingen, die Mauer hochzuklettern. Dann befahlen Sie dem ersten, den zweiten am Vorbeilaufen zu hindern. Wenn der zweite Lemming umkehrt, befahlen Sie ihm nach unten zu graben, wo die anderen Lemminge festsitzen.

• Situation 3: Eine Falle blockiert den Weg nach vorne.

Lösung 1: Befehlen Sie einem Bauarbeiter, eine Brücke über die Falle zu bauen.

Lösung 2: Befehlen Sie einem Grubenarbeiter, nach unten zur Falle zu graben, und verwandeln Sie den Grubenarbeiter in einen Zerstörer und lassen Sie ihn einen Weg aus der Falle graben.

• Un mur bloque les Lemmings

Solution 1: Ordonnez au creuseur d'ouvrir une voie dans le mur.

Solution 2: Ordonnez aux Lemmings de grimper sur le mur.

Solution 3: Construisez un pont au-dessus du mur.

Solution 4: Demandez à deux Lemmings de grimper sur le mur, puis demandez au premier d'arrêter le second. Quand celui-ci fait demi-tour, demandez-lui de creuser en profondeur où les autres Lemmings sont emprisonnés.

• Une trappe empêche d'avancer.

Solution 1: Construisez un pont au-dessus de la trappe.

Solution 2: Creusez sous la trappe, puis changez le mineur en creuseur pour creuser un tunnel sous la trappe.



• Pared que bloquea el paso de los Lemmings

Solución 1: Ordene al perforador que perfore la pared.

Solución 2: Ordene a los Lemmings que escalen la pared.

Solución 3: Construya un puente hasta la cima de la pared.

Solución 4: Ordene a dos Lemmings que escalen la pared. Después ordene al primero que bloquee al siguiente para que no pase. Cuando el segundo Lemming dé la vuelta, ordénele excavar un túnel hacia abajo hasta donde los Lemmings restantes se encuentren atrapados.

• Trampa que bloquea el camino situado enfrente

Solución 1: Ordene a un constructor que construya un puente sobre la trampa.

Solución 2: Ordene a un minero que perfore una vía hacia la trampa y después transfórmelo en perforador para que perfore un túnel por debajo de la trampa.

• Un muro blocca il percorso dei lemming

Soluzione 1: Date l'ordine a un distruttore di scavare attraverso il muro.

Soluzione 2: Date l'ordine ai lemming di arrampicarsi sul muro.

Soluzione 3: Costruite un ponte fino alla cima del muro.

Soluzione 4: Date l'ordine a due lemming di scalare il muro. Quindi date l'ordine al primo di impedire al successivo di procedere. Quando il secondo lemming si volta indietro, dategli l'ordine di scavare in basso in direzione dei lemming rimanenti.

• Una trappola blocca il percorso in avanti

Soluzione 1: Date l'ordine di costruire un ponte sopra la trappola.

Soluzione 2: Date l'ordine a un minatore di scavare in basso verso la trappola quindi trasformate il minatore in un distruttore e fatelo scavare sotto la trappola.

• Vägg som blockerar vägen för lämlarna

Lösning 1: ge en lämmel uppdraget som krossare för att gräva sig igenom väggen.

Lösning 2: ge lämlarna uppdraget som klättrare för att klättra över väggen.

Lösning 3: bygg en bro upp till krönet på väggen.

Lösning 4: ge två lämlar uppdraget att klättra upp för väggen. Ge sedan den första av dem i uppdrag att blockera vägen för den andra, som då vänder sig om. Ge den senare uppdraget som gruvarbetare för att skapa en tunnel ner till den plats där de övriga lämlarna blivit kvar.

• En fälla blockerar vägen

Lösning 1: ge en lämmel i uppdrag att bygga en bro över fällan.

Lösning 2: ge en lämmel uppdraget som gruvarbetare för att gräva sig ner mot fällan. Låt sedan gruvarbetaren få uppdraget som krossare istället, för att skapa en tunnel under fällan.

• Een Muur houdt alle Lemmings tegen

Oplossing 1: Laat een Beuker door de muur Beuken.

Oplossing 2: Laat de Lemmings over de muur klimmen.

Oplossing 3: Bouw een brug naar de top van de muur.

Oplossing 4: Laat twee Lemmings op de muur klimmen. Maak van de eerste een Blokker om de tweede tegen te houden en als de tweede terugloopt, moet je hem een gang laten Spitten naar de andere Lemmings.

• Een Val blokkeert de Weg.

Oplossing 1: Bouw een brug over de val.

Oplossing 2: Spit onder de val en verander de Spitter dan in een Beuker om een gang onder de val door te Beuken.



## Points to Note

- Metal plates cannot be exploded away or dug through.
- Barriers with arrows on them can only be penetrated in the direction the arrows are pointing.
- Some vertical surfaces (i.e. dirt) may be too slippery to Climb.
- Miners and Diggers keep digging until they dig through an earth layer; after which they fall through the bottom of the layer.
- Bashers keep digging until there is nothing in front of them to dig.
- Climbers and Floaters, once designated, retain their skills until the level ends, or until they perish.

## Punkte zur Beachtung

- Metall kann nicht durchgraben und auch nicht gesprengt werden.
- Barrieren, die Pfeile tragen, können nur in der Richtung überwunden werden, in die die Pfeile weisen.
- Manche senkrechten Flächen (z.B. Lehm) sind zu glatt, um darüber zu klettern.
- Grubenarbeiter und Gräber graben solange weiter, wie sie auf Erde stoßen; danach fallen sie nach unten.
- Zerstörer graben, bis kein Material mehr vor ihnen ist.
- Ein Lemming, der als Kletterer oder Gleiter abkommandiert ist, behält diese Talente, bis die momentane Spielstufe zuende ist oder bis er stirbt.

## Remarques

- Les plaques métalliques ne peuvent pas explosées ou être percées.
- Les obstacles surmontés de flèche ne peuvent être traversés que dans le sens de la flèche.
- Il est difficile de grimper sur certaines surfaces verticales trop sales ou trop glissantes.
- Les mineurs et les terrasseurs continuent de creuser jusqu'à ce qu'ils atteignent une strate, puis ils tombent au fond de la strate.
- Les creuseurs cessent de travailler lorsqu'il n'y a plus rien devant eux.
- Les grimpeurs et les flotteurs, une fois choisis, gardent leur aptitude jusqu'à la fin du niveau ou jusqu'à ce qu'ils périssent.



## Puntos a tener en cuenta

- No es posible hacer que exploten ni taladrar las planchas metálicas.
- Las barreras con flechas sobre ellas solamente podrán atravesarse en el sentido indicado por dichas flechas.
- Algunas superficies verticales (p. ej., suciedad) pueden ser demasiado resbaladizas como para poder escalar.
- Los mineros y los excavadores continuarán trabajando hasta que hayan perforado una capa de tierra, después de lo cual caerán hasta el fondo de dicha capa.
- Los perforadores continuarán excavando hasta que no haya más material enfrente de ellos.
- Los escaladores o flotadores retendrán su habilidad hasta que finalice el nivel, o hasta que perezcan.

## Punti da notare

- Le piastre metalliche non possono essere fatte saltare o traforate.
- Le barriere su cui sono indicate delle frecce, possono essere penetrate solo nella direzione indicata dalle frecce.
- Alcune superfici verticali (p.es. terra) possono essere troppo scivolose da scalare.
- I minatori e gli scavatori continuano a scavare fino alla fine di uno strato di terra dopo di che cadono sotto il fondo dello strato.
- I distruttori continuano a scavare fino a quando non trovano più niente da scavare davanti a loro.
- Scalatori e fluttuanti, una volta designati, mantengono questi compiti fino alla fine del livello o fino a quando muoiono.

## Att observera!

- Metallblock går ej att spränga bort eller gräva sig igenom.
- Hinder med pilar kan bara trängas igenom i den riktning som pilarna pekar.
- En del lodräta hinder (med t. ex. lortiga ytor) kan vara för hala för att lämlarna ska kunna klättra upp.
- Gruvarbetare och grävare fortsätter att gräva tills de grävt igenom ett jordlager, varefter de faller igenom bottnen på jordlagret.
- Krossare fortsätter att gräva tills det inte längre finns något framför dem att gräva igenom.
- Lämlar som getts uppdraget som klättrare eller hängflygare behåller dessa specialförmågor tills nivån avslutats eller tills lämlarna går förlorade.

## Speciale Dingen

- Je kunt niet door metaal graven of het laten ontploffen.
- Obstakels met pijlen erop kunnen alleen in de richting van de pijlen worden vernietigd.
- Sommige verticale obstakels (zoals modder) zijn te glad om tegenop te klimmen.
- Spitters en Gravers graven helemaal naar de onderkant van een laag. Daarna vallen ze naar beneden.
- Beukers gaan door tot ze niets meer hebben om doorheen te Beuken.
- Klimmers en Zwevers houden deze techniek tot het einde van het level of tot ze van het scherm storten.



- Lemmings tend to give up quickly when assigned difficult tasks such as Digging, Mining or Bashing. When you assign a Lemming one of these tasks, make sure there is something immediately in front of him to dig; otherwise he'll give up and you will have wasted a skill.

- Builders stop constructing bridges:

- ① When they run out of blocks.
- ② If the bridge hits a solid object.
- ③ If the Builder bumps his head while Building.

## Pause for Thought

If you need to take a break for any reason, you can stop the timer during game play by pressing the Pause button on the Master System console. When the game is in Pause mode, you can use the D-Button to move the cursor around the screen. You can also select skills, but you cannot select Lemmings. Press the Pause button again to resume play.

- Lemminge vergessen schnell, daß sie schwierige Aufgaben bekommen haben wie Graben, Gruben ausheben oder Zerstören. Wenn Sie einem Lemming so ein Talent geben, dann achten Sie darauf, daß er geeignetes Material direkt vor sich hat. Andernfalls vergißt er, was er tun soll, und Sie haben ein Talent verschwendet.

- Bauarbeiter hören auf, Brücken zu bauen:

- ① Wenn sie keine Ziegel mehr haben.
- ② Wenn die Brücke auf ein massives Objekt stößt.
- ③ Wenn der Lemming beim Bauen seinen Kopf stößt.

## Pause zum Nachdenken

Wenn Sie aus irgendeinem Grund eine kleine Pause brauchen, können Sie die Zeituhr im Spiel stoppen, indem Sie die Pausetaste an der Master System Konsole drücken. Wenn das Spiel im Pausenbetrieb ist, können Sie den Cursor mit der Richtungstaste auf dem Bildschirm bewegen. Darüber hinaus können Sie auch bestimmte Spielfähigkeiten wählen. Lemminge sind jedoch nicht wählbar. Drücken Sie die Pausentaste zur Fortsetzung des Spiels.

- Les Lemmings ont tendance à vite renoncer aux tâches difficiles qui leur sont attribuées, particulièrement les terrasseurs, mineurs et creuseurs et vous devrez toujours faire en sorte qu'ils aient quelque chose devant eux, sinon ils abandonnent immédiatement et vous aurez gaspillé une aptitude.

- Les constructeurs s'arrêtent de construire des ponts:

- ① Quand ils n'ont plus de briques.
- ② Si le pont touche un objet dur.
- ③ Si le constructeur se cogne la tête en travaillant.

## Pause de réflexion

Si vous voulez interrompre la partie pour une raison quelconque, vous pouvez arrêter la minuterie pendant la partie en appuyant sur la touche de pause sur la console principale. Lorsque vous êtes en mode de pause, vous pouvez vous servir de la touche D pour déplacer le curseur sur l'écran. Vous pouvez aussi choisir des aptitudes, mais vous ne pouvez pas choisir de Lemmings. Appuyez de nouveau sur la touche de pause pour reprendre la partie.



- Los Lemmings tienden a rendirse rápidamente cuando se les asignan tareas difíciles como excavación, minería, o perforación. Cuando asigne una estas tareas a un Lemming, cerciórese de que haya algo inmediatamente delante del mismo, ya que de lo contrario se rendirá y usted habrá perdido una habilidad.

- Los constructores dejan de fabricar puentes:
  - ① Cuando se quedan sin bloques.
  - ② Cuando el puente choque contra un objeto sólido.
  - ③ Si el constructor recibe un golpe en la cabeza durante el trabajo.

- I lemming tendono a distrarsi subito quando gli vengono assegnati compiti difficili come scavatore, minatore o distruttore. Quando assegnate ad un lemming uno di questi compiti, assicuratevi che ci sia qualcosa da scavare subito di fronte a lui, altrimenti si distrarrà e avrete sprecato un compito.

- I costruttori smettono di costruire il ponte quando:
  - ① Finiscono i blocchi.
  - ② Il ponte incontra un oggetto solido.
  - ③ Il costruttore batte la testa mentre sta costruendo.

## Pausa para pensar

Si necesita realizar una pausa por cualquier razón, podrá parar el temporizador durante el juego presionando el botón de pausa de la consola Master System. Cuando el juego se encuentre en el modo de pausa, podrá utilizar el botón D para mover el cursor por la pantalla. Usted también podrá elegir habilidades, pero no podrá seleccionar Lemmings. Para reanudar el juego, vuelva a presionar el botón de pausa.

## Per fare una pausa

Se volete fare una pausa per qualsiasi motivo, potete fermare il timer durante il gioco premendo il tasto di pausa sulla console Master System. Quando il gioco è in modo di pausa potete usare il tasto D per spostare il cursore sullo schermo. È anche possibile selezionare dei compiti, ma non selezionare i lemming. Premete di nuovo il tasto di pausa per riprendere il gioco.

- Lämlar som getts svåra uppdrag, som t. ex. uppdragen som grävare, gruvarbetare eller krossare, tycks ha lätt för att ge upp. Se till att en lämmel som ges något av dessa uppdrag har någonting att gräva. I annat fall kommer lämmeln att ge upp med detsamma och du har slösat bort en specialförmåga.

- Byggare slutar bygga broar när:
  - ① byggstenarna tar slut.
  - ② bron stöter på ett hårt föremål.
  - ③ byggaren slår i huvudet medan den bygger.

## Paus för eftertanke

Genom att trycka på pausknappen PAUSE på speldatorn är det möjligt att under spelets gång stoppa tidtagningen när du av någon anledning vill göra ett avbrott i spelet. Det är möjligt att flytta markören till valfritt ställe på spelområdet med hjälp av styrtangenten D, också efter det att pausknappen tryckts in. Det är också möjligt att välja en specialförmåga under tiden, men inte att ge en lämmel i uppdrag att använda den. Tryck en gång till på pausknappen PAUSE för att fortsätta spelet.

- Lemmings geven snel op als ze iets moeilijks moeten doen, zoals Graven, Spitten of Beuken. Als je een Lemming dat wilt laten doen, moet je wel zorgen dat hij direct iets heeft om aan te pakken, want anders geeft hij het op en heb je een techniek verspeelt.

- Bouwers stoppen met bruggen bouwen:
  - ① Als ze geen stenen meer hebben.
  - ② Als de brug tegen een vast obstakel botst.
  - ③ Als een Bouwer tijdens het bouwen zijn hoofd stoot.

## Even Pauzeren

Als je even wilt stoppen, kun je de timer stilzetten door op de Pauze Toets op het Master System te drukken. Als het spel op pauze staat, kun je met de R-toets de cursor over het scherm bewegen. Je kunt ook een andere techniek kiezen, maar die kun je niet aan een Lemming geven. Druk nog een keer op de Pauze Toets om verder te spelen.



## Clearing the Level

At the end of a given Level, you will see a Status screen showing how well you did: the percentage of Lemmings you saved and the percentage you needed to save. If you did not clear the level, you have the option of trying that level again (press Button 2), or of going back to the Menu screen (press Button 1).

## Passwords

If you cleared a given level, you will also see the Password for the next level on the Status screen. Write it down — that way you can continue playing the next level at any time without having to start at the beginning of a given category.

## Löschen der Spielstufe

Am Ende jeder Spielstufe kommt ein Statusbildschirm, wo Sie sehen können, wie erfolgreich Sie waren. Der Prozentsatz der geretteten Lemmings und der erforderliche Prozentsatz werden angezeigt. Wenn Sie die Stufe nicht erfolgreich beendet haben, haben Sie die Option, es noch einmal zu versuchen (Taste 2 drücken), oder zurück zum Menübildschirm zu gehen (Taste 1 drücken).

## Kennwort

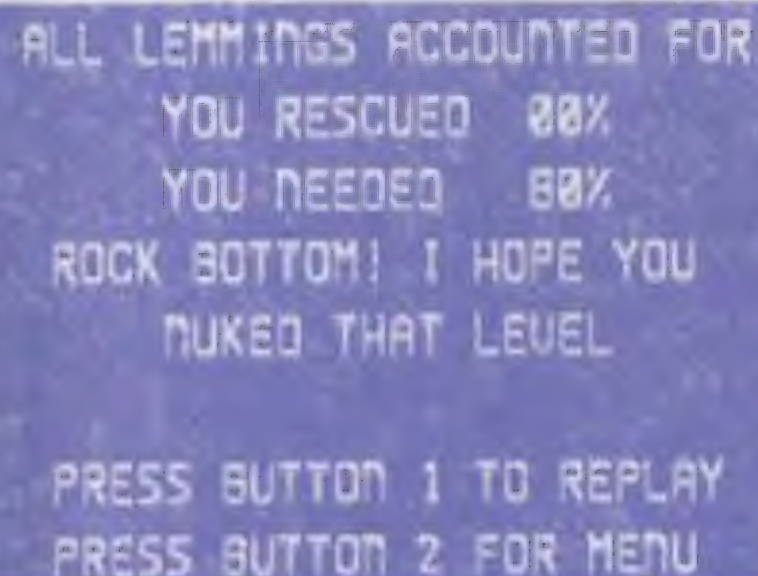
Das Kennwort für die folgende Spielstufe wird Ihnen gegeben, wenn Sie die vorherige Spielstufe erfolgreich beendet haben. Notieren Sie es sich — auf diese Weise können Sie beim nächsten Mal gleich mit der nächsten Spielstufe anfangen, und brauchen sich nicht wieder ganz von Anfang an durchzuschlagen.

## Fin de niveau

A la fin de chaque niveau vous verrez cet écran de statut indiquant où vous en êtes: le pourcentage de Lemmings que vous avez sauvés et le pourcentage qu'il vous reste à sauver. Si vous ne terminez pas ce niveau, vous pouvez faire une nouvelle tentative (appuyez sur la touche 2), ou passer à l'écran de menu (appuyez sur la touche 1).

## Mots de passe

Lorsque vous avez terminé un niveau, vous pouvez voir sur l'écran le mot de passe du niveau suivant. Inscrivez-le pour continuer le niveau sans avoir à recommencer la partie au début d'une catégorie.



ALL LEMMINGS ACCOUNTED FOR  
YOU RESCUED 88%  
YOU NEEDED 88%  
ROCK BOTTOM! I HOPE YOU  
NUKED THAT LEVEL  
  
PRESS BUTTON 1 TO REPLAY  
PRESS BUTTON 2 FOR MENU



## Paso de nivel

Al final de cada nivel, usted verá la pantalla de estado, que mostrará cómo ha jugado, el porcentaje de Lemmings que ha salvado, y el porcentaje que tenía que salvar. Si no consigue pasar el nivel, tendrá la oportunidad de volver a intentarlo (presionando el botón 2), o de volver a la pantalla del menú (presionando el botón 1).

## Contraseña

Cuando haya pasado un nivel, verá la contraseña (Password) para el nivel siguiente en la pantalla de estado. Escríbala para poder continuar jugando en el nivel siguiente en cualquier momento sin tener que comenzar por una categoría dada.

## Completamento di un livello

Al termine di ogni livello appare uno schermo di stato che indica come va la siete cavata: la percentuale di lemming salvati e la percentuale che doveva essere salvata. Se non avete superato il livello, avete la possibilità di giocare di nuovo in quel livello (premete il tasto 2) o di tornare allo schermo del menu (premete il tasto 1).

## Parole d'ordine

Una volta superato un certo livello, sullo schermo di stato appare la parola d'ordine per il livello successivo. Scrivetevela, così potrete continuare a giocare al livello successivo ogni volta che volete senza dover ripartire dall'inizio di quella categoria.

## Avsluta nivå

Efter varje avslutad nivå visas en resultattavla som talar om hur bra eller dåligt du lyckades på nivån. Här syns hur många procent av lämlarna du lyckades rädda samt hur många procent du behövde rädda för att klara av nivån. Om du inte klarade av nivån så ges du möjlighet att spela samma nivå igen (tryck på knappen 2) eller att återgå till huvudmenyn (tryck på knappen 1).

## Lösenord PASSWORD

Lösenordet PASSWORD för nästa nivå syns på resultattavlan efter att du har klarat av en nivå. Genom att anteckna lösenordet har du möjlighet att spela nästa nivå när som helst, utan att behöva börja om från början av den svårighetsgraden.

## Een Level Afmaken

Aan het eind van een level zie je het Status scherm waarop staat hoe goed jij het gedaan hebt: hoeveel Lemmings je gered hebt en hoeveel je er had moeten redden. Als je het niet gehaald hebt, krijg je de keuze om het nog een keer te proberen (druk op Toets 2) of terug te gaan naar het Menu scherm (druk op Toets 1).

## Paswoorden

Als je een level af hebt gemaakt, zie je op het Status scherm het Paswoord voor het volgende level. Schrijf dat op — dan kun je altijd verder gaan met spelen zonder dat je weer helemaal vanaf het begin moet beginnen.





To use the password, use the D-Button to select "New Level" from the Menu screen at the beginning of the game and press Button 2. The Password screen will appear. Press the D-Button up or down to cycle through the characters on each space, then press the D-Button right to enter each character and go on to the next space. If you make a mistake, simply press the D-Button left to move the cursor back to the space you want to change, and press the D-Button up or down to change the letter. Press Button 2 to enter the Password.

If the password is correct, the title and category of the desired level will appear, followed by the Menu screen. Select "1 Player" with the D-Button and press Button 2. The Introduction screen for the desired level will then appear. If the password is incorrect, the words "Wrong Code" will appear on the screen and you will return to the Menu screen.

Um das Kennwort zu verwenden, wählen Sie "Neue Spielstufe" (NEW LEVEL) vom Menübildschirm am Spielanfang und drücken Taste 2. Der Kennwortbildschirm erscheint. Drücken Sie die Richtungstaste nach oben oder unten, um die Buchstaben in den einzelnen Feldern zu durchlaufen. Drücken Sie die Richtungstaste anschließend nach rechts, um einen gewählten Buchstaben in ein Feld einzutragen. Falls Sie dabei versehentlich einen falschen Buchstaben eingetragen haben, führen Sie den Cursor mit der Richtungstaste einfach wieder zurück auf das zu korrigierende Feld, und drücken Sie die Richtungstaste zur Änderung des Buchstabens nach oben oder unten. Drücken Sie die Taste 2 zum Eingeben des Kennwortes.

Wenn das Kennwort korrekt ist, erscheinen der Titel und die Kategorie der gewünschten Spielstufe, gefolgt vom Menübildschirm. Wählen Sie "1 Spieler" (1 PLAYER) mit der Richtungstaste und drücken Sie Taste 2. Der Einleitungsbildschirm erscheint für die gewählte Spielstufe. Wenn das Kennwort falsch war, erscheint die Anzeige "Falsche Eingabe" (WRONG CODE), und Sie werden zum Menübildschirm zurückgeschaltet.

Pour inscrire le mot de passe, servez-vous de la touche D pour choisir "New Level" sur l'écran de menu au début du jeu, puis appuyez sur la touche 2. L'écran de mot de passe apparaît. Appuyez sur le haut ou le bas de la touche D pour passer en revue les caractères, puis appuyez sur la droite de la touche D pour entrer un caractère et passer à l'espace suivant. En cas d'erreur, appuyez simplement sur la gauche de la touche D pour revenir en arrière sur l'espace que vous voulez changer, puis appuyez sur le haut ou le bas de la touche D pour changer la lettre. Appuyez finalement sur la touche 2 pour entrer le mot de passe.

Si le mot de passe est correct, le titre et la catégorie du niveau souhaité apparaissent, suivis de l'écran de menu. Choisissez "1 Player" à l'aide de la touche D, puis appuyez sur la touche 2. L'écran d'introduction du niveau choisi apparaît alors. Si le mot de passe n'est pas juste, les mots "Wrong Code" apparaissent sur l'écran et vous revenez sur l'écran de menu.





Para emplear la contraseña, utilice el botón D a fin de seleccionar "New Level" de la pantalla del menú al comienzo del juego y presione el botón 2. Aparecerá la pantalla de la contraseña. Presione el botón D hacia arriba o hacia abajo para pasar a través de los caracteres en cada espacio, y después presione el botón D hacia la derecha para introducir cada uno de los caracteres y pasar al espacio siguiente. Si comete un error, presione simplemente el botón D hacia la izquierda para hacer que el cursor retroceda hasta el espacio que desee cambiar, y después presione el botón D hacia arriba o hacia abajo a fin de cambiar el carácter. Para introducir la contraseña, presione el botón 2.

Si la contraseña es correcta, aparecerán el título y la categoría del nivel deseado, seguidos por la pantalla del menú. Seleccione "1 Player" con el botón D y presione el botón 2. Aparecerá la pantalla de introducción para el nivel deseado. Si la contraseña es incorrecta, aparecerán las palabras "Wrong Code" en la pantalla y volverá a aparecer la pantalla del menú.

Per usare la parola d'ordine, usate il tasto D per selezionare "New Level" dallo schermo del menu all'inizio del gioco e premete il tasto 2. Appare lo schermo della parola d'ordine. Premete il tasto D in alto o in basso per far cambiare i caratteri ciclicamente in ciascuno spazio, quindi premete il tasto D a destra per immettere il carattere visualizzato e passare allo spazio successivo. Se fate un errore, basta premere il tasto D a sinistra per tornare sullo spazio che desiderate cambiare e premere il tasto D in alto o in basso per cambiare la lettera. Premete il tasto 2 per immettere la parola d'ordine.

Se la parola d'ordine è corretta, appaiono il titolo e la categoria del livello desiderato e quindi lo schermo del menu. Selezionate "1 Player" con il tasto D e premete il tasto 2. Appare lo schermo di introduzione per quel livello. Se la parola d'ordine non è corretta, sullo schermo appare il messaggio "Wrong Code" e riappare lo schermo del menu.

Gå först tillbaka till huvudmenyn när du vill använda dig av lösenordet. Välj därefter ny nivå NEW LEVEL med hjälp av styrtangenten D och tryck på knappen 2. Nu visas lösenordsmenyn PASSWORD. Det är också möjligt att välja en specialförmåga under tiden, men inte att ge en lämmel i uppdrag att använda den. Tryck en gång till på pausknappen PAUSE för att fortsätta spelet. Vicka styrtangenten D uppåt eller nedåt för att välja en bokstav. Vicka sedan styrtangenten D åt höger för att mata in ditt val och gå över till att välja nästa bokstav. Ifall du gör ett misstag behöver du helt enkelt bara vicka styrtangenten D åt höger eller vänster, och sedan uppåt eller nedåt, för att ändra en bokstav. Tryck på knappen 2 för att mata in hela lösenordet.

Om lösenordet är korrekt visas först namnet och svårighetsgraden på den valda nivån följt av huvudmenyn. Flytta markören till 1 PLAYER och tryck på knappen 2. Nu visas introduktionstavlan för den valda nivån. Om lösenordet är felaktigt visas först orden WRONG CODE (fel lösenord) och sedan huvudmenyn på skärmen.

Om het Paswoord te gebruiken, moet je aan het begin van een nieuw spel, met de R-toets, op het Menu scherm voor "New Level" kiezen en op Toets 2 drukken. Je ziet dan het Paswoord scherm. Druk op omhoog of omlaag op de R-toets om de letters te zien en druk op rechts om verder te gaan naar de volgende positie. Als je een fout maakt, kun je teruggaan met links op de R-toets en dan met omhoog of omlaag een andere letter kiezen. Druk op Toets 2 als je klaar bent.

Als het Paswoord goed is, zie je de titel en de moeilijkheidsgraad van het level dat je wilt gaan spelen, gevolgd door het Menu scherm. Kies met de R-toets voor "1 Player" en druk op Toets 2. Je ziet dan het introductiescherm van dat level. Als het Paswoord fout is, zie je "Wrong Code" en ga je terug naar het Menu scherm.



## Survival Tips

- Bombers can be used in place of Diggers to get through a barrier. Several Bombers used consecutively will create a large hole going downward. For Bombing accuracy, turn your Bomber into a Blocker at the spot you wish to Bomb. If you don't have any Blockers, you will have to time it so the Lemming explodes in just the right spot.
- Watch your timer. Sometimes your time may run out before all the Lemmings have even been released. To prevent this, you may want to increase the speed of their release.

## Tips zum Überleben

- Bomber können manchmal anstelle von Gräbern verwendet werden. Wenn ein Bomber explodiert, hinterläßt er ein kleines Loch. Wenn mehrere Bomber im gleichen Loch verwendet werden, ergibt sich so ein ein größeres Loch, das nach unten weist. Um zu steuern, wo der Lemming explodiert, ihn zuerst in einen Blockierer verwandeln, damit er an der richtigen Stelle stoppt. Wenn Sie keine Blockierer haben, müssen Sie die Zeit genau so kalkulieren, daß er an der gewünschten Stelle ist, wenn er explodiert.
- Beachten Sie die Zeitzählung. Manchmal läuft die Zeit ab, bevor alle Lemminge freigegeben sind. Um das zu verhindern, können Sie die Freigabegeschwindigkeit höher einstellen.

## Conseils de survie

- Les poseurs de bombe peuvent être utilisés à la place des terrasseurs pour traverser un obstacle. Si vous faites exploser plusieurs bombes l'une à la suite de l'autre, vous aurez un trou plus large et plus profond. Pour poser plus exactement la bombe, transformez le Lemming qui porte la bombe en bloqueur à l'endroit où la bombe doit exploser. Si vous ne possédez plus de bloqueur, vous devrez bien calculer pour que la bombe explose au bon endroit.
- Regardez bien la minuterie. Votre temps risque de s'écouler avant que tous les Lemmings n'apparaissent. Pour éviter cet inconvénient, vous devrez accélérer la vitesse à laquelle ils apparaissent.



## Consejos para sobrevivir

- Los Lemmings bomba podrán utilizarse en vez de los excavadores para atravesar una barrera. La utilización consecutiva de varios Lemmings bomba creará un orificio grande para pasar. Para realizar una explosión precisa, cambie un Lemming bomba en bloqueador en el punto que desee la explosión. Si no posee ningún bloqueador, tendrá que sincronizar su Lemming para que explote en el punto exacto.
- Observe el temporizador. Algunas veces su temporizador puede finalizar antes de haber que se hayan liberado todos los Lemmings. Para evitar esto, usted podrá aumentar la velocidad de liberación.

## Consigli e suggerimenti

- I dinamitardi possono alcune volte essere usati al posto degli scavatori per oltrepassare una barriera. Vari dinamitardi usati consecutivamente creano un grande buco che porta verso il basso. Per controllare dove far esplodere il dinamitardo, fatelo prima diventare un bloccatore per fermarlo nel punto che volete fare esplodere. Se non avete nessun bloccatore, dovete avere un grande tempismo per farlo esplodere esattamente nel punto che desiderate.
- Tenete d'occhio il timer. Alcune volte il tempo può scadere prima che tutti i lemming siano stati rilasciati. Per evitare questo, potreste aumentare la velocità con cui vengono rilasciati.

## Överlevnadstips

- Sprängare kan användas istället för grävare. Om flera sprängare används efter varandra bildas ett stort hål som leder nedåt. Ge först lämmeln uppdraget som blockerare på det ställe där du vill spränga, för att lättare bestämma exakt var sprängningen ska ske. Ifall du inte har kvar några blockerare så måste du tajma det så att lämmeln exploderar på exakt rätt ställe.
- Håll ett öga på tidtagaren. Det kan hända att tiden går ut innan alla lämlar har hunnit släppas ut från fallluckan. Du kanske vill öka takten på dessa lämlar för att undvika detta.

## Overlevings Tips

- Soms kun je beter Bommers dan Gravers gebruiken. Als een Bommer ontploft, maakt hij een gat. Als je op dezelfde plaats een paar keer een Bommer gebruikt, wordt het gat steeds dieper. Om deze plaats precies te bepalen, moet je de Lemming eerst op de goede plaats in een Blokker veranderen en daarna pas in een Bommer. Als je geen Blokkers meer hebt, moet je goed mikken waar je de Lemming laat ontploffen.
- Let op de timer. Het kan gebeuren dat de tijd al om is voordat alle Lemmings op zijn gekomen. Om dat te voorkomen kun je de opkomstsnelheid verhogen.



- If you make a mistake and don't want to wait for time or Lemmings to run out before making your next attempt, be merciful and Nuke the Lemmings from the screen.
- Builders do not Build as fast as other Lemmings walk, so command a Blocker to stop the other Lemmings from walking off the uncompleted bridge. When the bridge is completed, turn the Blocker into a Bomber. But be careful — if the Bomber is too close to the bridge, his explosion might destroy part of it. You can dig under the Bomber to release him from his duties, but if you dig too close to the bridge, you might ruin it.
- Wenn Sie einen Fehler bei der Planung machen und nicht warten wollen, bis die Zeit abgelaufen ist, bevor Sie eine Spielstufe erneut probieren, wählen Sie einfach die Atombombe, um den Bildschirm auf einen Schlag zu räumen.
- Bauarbeiter bauen nicht so schnell wie die anderen Lemmings laufen. Darum sollten Sie einen Blockierer abkommandieren, um die anderen Lemmings daran zu hindern, über die noch nicht fertige Brücke zu laufen. Wenn die Brücke fertig ist, verwandeln Sie den Blockierer in einen Bomber. Aber Vorsicht... wenn er zu nahe an der Brücke ist, kann er sie mit in die Luft sprengen. Oder graben Sie ein Loch unter dem Blockierer, so daß er den Boden unter den Füßen verliert und wieder zu laufen anfängt. Aber auch hier müssen Sie beachten: zu nahe an der Brücke zu graben ist gefährlich.
- En cas d'erreur et si vous ne voulez pas attendre que tous les Lemmings apparaissent ou que le niveau se termine, vous pouvez éliminer tous les Lemmings de l'écran.
- Les constructeurs ne sont pas aussi rapides que les Lemmings. Vous devrez donc demander à un bloqueur d'arrêter les Lemmings qui marchent sur un pont en construction. Lorsque le pont est terminé, transformez le bloqueur en poseur de bombe. Mais attention, car s'il est trop près du pont, une partie de celui-ci peut être détruite. Vous pouvez creuser sous le poseur de bombe pour le délivrer de sa tâche, mais si vous creusez trop près du pont, celui-ci risque de s'écrouler.



- Si cometes un error, no espere ya que los Lemmings no esperarán a su próximo intento. Sea clemente y destruya los Lemmings de la pantalla.
- Los constructores no podrán trabajar a mayor velocidad que la de avance de los otros Lemmings, por lo que tendrá que ordenar a un bloqueador que pare a los otros Lemmings hasta que esté terminado el puente. Cuando haya finalizado el puente, convierta el bloqueador en Lemming bomba. Pero tenga cuidado si el Lemming bomba está demasiado cerca del puente, ya que su explosión podría destruir parte de él. Usted podrá excavar por debajo del Lemming bomba para eximirlo de su tarea, pero si excava demasiado cerca del puente es posible que éste se hunda.
- Se fate un errore di tattica e non volete aspettare che il tempo a disposizione scada prima di provare un'altra volta in quel livello, selezionate semplicemente il lemming nucleare per eliminare tutti i lemming dallo schermo di gioco.
- I costruttori non costruiscono velocemente quanto gli altri lemming camminano. Per cui, date ordine ad un bloccatore di fermare i lemming in modo che non camminino su un ponte non ancora completato. Quando il ponte è completato, trasformate il bloccatore in un dinamitardo ma fate attenzione perchè se si trova troppo vicino al ponte ne può fare esplodere una parte. Oppure, scavate sotto il bloccatore in modo che inizi a camminare di nuovo, ma se scavate troppo vicino al ponte potreste rovinarlo.
- Var barmhärtig och förlåt de kvarvarande lämlarna på spelplanet när du har gjort ett misstag och inte vill vänta på att tiden ska gå ut, eller att lämlarna ska gå under, innan du kan göra ett nytt försök att klara av nivån.
- Byggare bygger inte lika fort som de andra lämlarna vandrar. Ge därför en lämmel uppdraget som blockerare för att hindra de övriga lämlarna från att gå över en bro som ej är färdigbyggd. Ge blockeraren uppdraget som sprängare när bron är färdigbyggd, men se till att sprängningen inte sker för nära bron, eftersom delar av bron då riskerar att förstöras. Det är också möjligt att gräva under blockeraren för att befria den från sina plikter. Se bara till att inte gräva för nära bron, eftersom den då kan rasa.
- Als je een fout maakt en niet wilt wachten tot de tijd om is voordat je het opnieuw mag proberen, moet je de Lemming Bom gebruiken om alle Lemmings op het scherm te vernietigen.
- Bouwers bouwen niet zo snel als de andere Lemmings lopen. Gebruik dus een Blokker om te voorkomen dat de andere Lemmings van de half afgemaakte brug aflopen. Als de brug klaar is, maak je van de Blokker een Bommer. Pas op dat hij niet te dicht bij de brug staat, anders maak je die ook kapot. Of graaf de grond onder zijn voeten weg, zodat hij weer begint met lopen. Graaf niet te dicht bij de brug, want anders maak je die kapot.



## Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega System.

### For Proper Usage

- ① Do not immerse in water!
  - ② Do not bend!
  - ③ Do not subject to any violent impact!
  - ④ Do not expose to direct sunlight!
  - ⑤ Do not damage or disfigure!
  - ⑥ Do not place near any high temperature source!
  - ⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!
- When wet, dry completely before using.
  - When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
  - After use, put it in its case.
  - Be sure to take an occasional recess during extended play.

**WARNING:** For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.



## Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega-System bestimmt.

### Vorsichtsmaßnahmen

- ① Vor Nässe schützen!
  - ② Nicht knicken!
  - ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
  - ④ Nicht direkt der Sonne aussetzen!
  - ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
  - ⑥ Vor Hitze schützen!
  - ⑦ Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!
- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
  - Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchtes Tuch abreiben.
  - Nach Gebrauch in die Hülle legen.
  - Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

**WARNUNG:** Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojectoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb eine wiederholte oder übermäßig lange Projizierung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.

## Manipulation de la cartouche

La cartouche est conçue exclusivement pour le Sega System.

### Pour une utilisation appropriée

- ① Ne pas mouiller!
  - ② Ne pas plier!
  - ③ Ne pas soumettre à des chocs violents!
  - ④ Ne pas exposer au soleil!
  - ⑤ Ne pas abîmer!
  - ⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!
  - ⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.!
- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
  - Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
  - Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
  - N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

**AVERTISSEMENT:** Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

①



②



③





## Manejo del cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega System.

### Para un mejor uso

- ① ¡No mojarlo!
- ② ¡No doblarlo!
- ③ ¡No darle golpes violentos!
- ④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
- ⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!
- ⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
- ⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.
- Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

**AVISO:** Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar el fósforo del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante periodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.

## Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega System.

### Per un uso appropriato

- ① Non bagnarla!
- ② Non piegarla!
- ③ Evitare i colpi violenti!
- ④ Non esporla alla luce diretta del sole!
- ⑤ Non danneggiarla o colpirla!
- ⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
- ⑦ Non bagnarla con benzina o altro!

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
- Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.

**ATTENZIONE:** Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi fermi o immagini possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo al CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

## Kassettskötsel

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospeldator Sega System.

### Korrekt kassettskötsel

- ① Aktas för fukt och vatten!
  - ② Får ej vikas!
  - ③ Får ej utsättas för stötar!
  - ④ Utsätt dem ej för starkt solljus!
  - ⑤ Öppna dem ej eller skada dem!
  - ⑥ Förvaras ej nära värmekälla!
  - ⑦ Använd inga lösningsmedel vid rengöring!
- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, torka bort det innan användning.
  - Om kassetten blir smutsig: torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålatten.
  - Efter användandet: sätt i kassetten i kassettasken.
  - Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

**WARNING!** Gäller projektionsmottagare och storbilds-tv: stillbilder, som visas i en längre stund åt gången, kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformärken på katodstrålebildskärmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åt gången, när du använder detta slags tv-bildskärmar.

## Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive, Game Gear of Master System.

### Voor juist gebruik

- ① Maak hem niet nat!
  - ② Buig hem niet!
  - ③ Stoot er niet hard tegenaan!
  - ④ Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
  - ⑤ Beschadig of vervorm hem niet!
  - ⑥ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen!
  - ⑦ Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz.!
- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
  - Maak hem schoon met een zachte doek als hij vuil is geworden.
  - Bewaar hem in zijn doos.
  - Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

**WAARSCHUWING:** Voor eigenaars van projectie-televisies: Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de CRT halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld projectie-televisies.

